ΤΕΥΧΟΣ 110 ΜΑΙΟΣ 1994 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 800

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

AMIGA SPECIAL REVIEW
BENEATH A STEEL SKY

NBA JAM

SUPER NES•MEGA DRIVE•GAMEGEAR

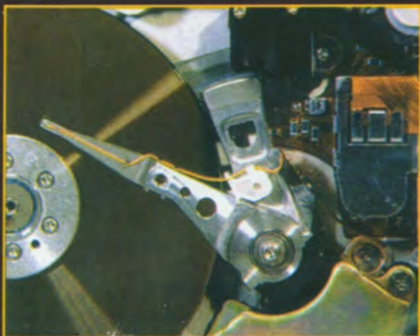
ΤΟ ΤΕΛΕΙΟΤΕΡΟ COIN OP ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΙΣ ΟΘΟΝΕΣ ΣΑΣ!



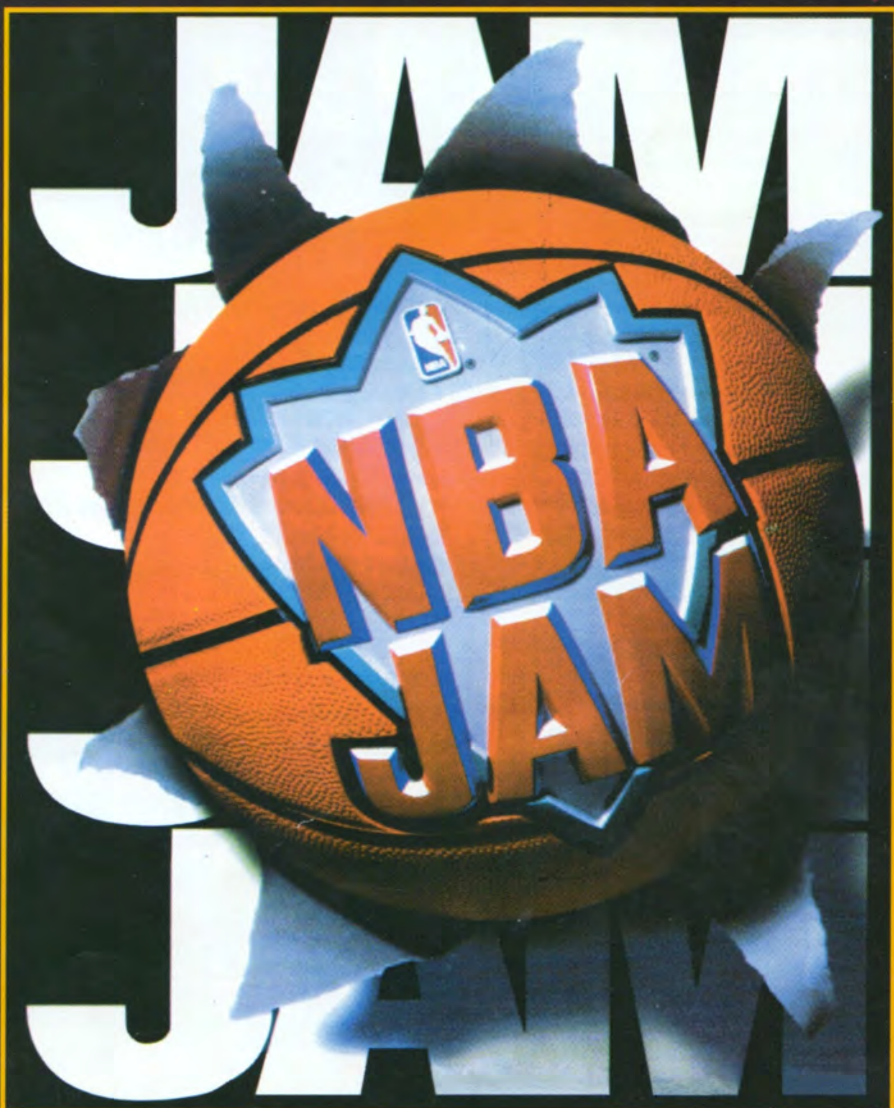
• **ΑΠΟΣΤΟΛΗ: ECTS '94**
Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



• **2 SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ**
ΜΕ ΠΛΟΥΣΙΑ ΔΩΡΑ!



• **ΤΕΣΤ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ**
ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ AMIGA



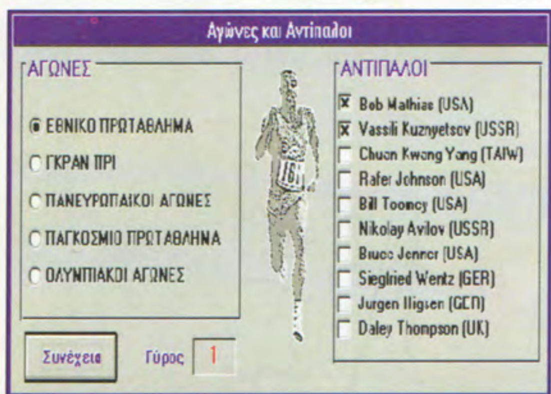
ΑΡΧΙΖΕΙ Ο ΑΓΩΝΑΣ!

...ΘΑ ΑΝΤΕΞΕΤΕ το σκληρό ανταγωνισμό για να φτάσετε στους Ολυμπιακούς Αγώνες;



5.900 δρχ.





Το **DECATHLON** σάς φέρνει αντιμέτωπους με τους 10 μεγαλύτερους Δεκαθλητές όλων των εποχών, στο πιο σκληρό αγώνισμα του στίβου. Δεν έχετε παρά να προσπαθήσετε. Αλλωστε, όπως θα διαπιστώσετε, στους συγκεκριμένους αγώνες όλα... επιτρέπονται.

ΤΟ ΝΕΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ SPIN ΓΙΑ IBM ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ DECATHLON

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Παρακαλώ, στείλτε μου με αντικαταβολή το παιχνίδι ***DECATHLON****. Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.*

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ .... ΤΚ ....

ΗΛΙΚΙΑ .... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

SPIN SOFTWARE, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238.672-5, fax: 9216.847

PXL

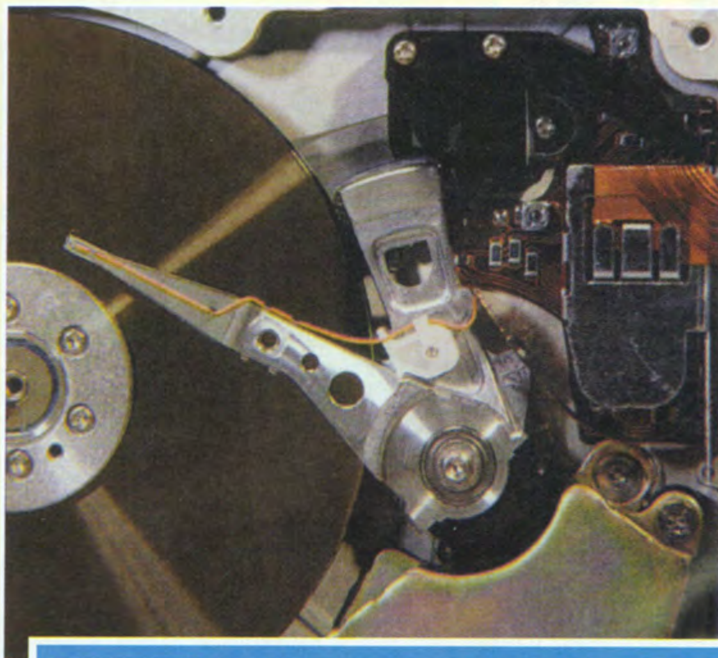
110

ΜΑΪΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS Α.Ε.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανεσιώτης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γιαγιάς, Κώστας Παπαδάκης, Γιώργος Κακαλέτρης, Θοδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κωνσταντάκης Μάνος, Χριστοφιλόπουλος Γιώργος, Δήμητρα Πορφύρη, Μαύρου Ελένη, Μιχάλης Καρδάσης
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Τζανανδρέα Πέγκυ, Μαρία Τσακασιάνου
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Γιώργος Νάνος, Μπόζα Εύη
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολλιτζίκης

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου
DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομίνη-Τσιτσώνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Μάρθα Πλεξίδα, Φρόσω Ξιξή, Χριστόδουλος Ελευθερίου
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Χρήστος Μηνασίδης, Νίκος Χρυσικός
ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ: Παύλος Καραγιαννίδης
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΧΡΩΜΟΑΝΑΛΥΣΗ
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γενική Εκδοτική Τύπου ΑΕ
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 7.900 δρχ. - Φοιτητές: 7.000 - Ν.Π.Δ.Δ.-ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: 12.000 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δρχ. Αμερική: 13.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - John Adamopoulos





Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:
DATA: 9242218, 9242220 (9600 bps)
9242227, 9242247 (9600 bps)
9241478, 9241518 (2400 bps)
9241747, 9227606 (2400 bps)
9227665, 9229128 (2400 bps)
VOICE: 9238672-5 (sysop)



ECTS '94

20 Μια πρώτη γεύση από τα νέα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν λίαν συντόμως για τους υπολογιστές μας.

PIXEL
AMIGA & ATARI
SMART SEXY & SUCKER
NIPPON SAFES
ΟΙ ΠΛΗΡΕΙΣ ΛΥΣΕΙΣ ΒΗΜΑ-ΒΗΜΑ
LURE OF TEMPTRESS

Περιεχόμενα

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

GAME REVIEWS

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

PIXELWARE

Τα Ελληνικά Παιχνίδια που θα Αφήσουν Εποχή



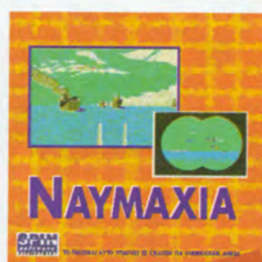
PC



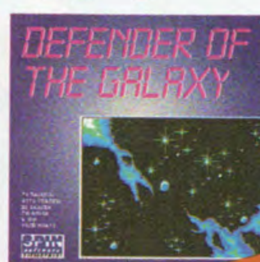
PC



PC



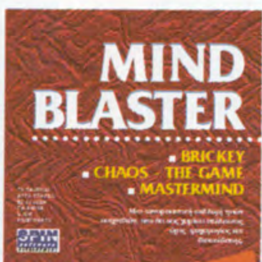
AMIGA



AMIGA



AMIGA



PC & AMIGA



PC & AMIGA



ΝΕΟ!! για PC (WINDOWS)

ΠΑΣΧΑΛΙΝΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΣΥΛΛΟΓΗΣ, ΕΚΠΤΩΣΗ **20%**

PΣ PC ΣΥΛΛΟΓΗ ~~34.300~~ 27.400 δρχ.

P1 **ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** (WIN) 5.900 δρχ. Το πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής που ίσως σας κάνει ...αυτοκράτορα του Βυζαντίου.

P2 **ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** 5.500 δρχ. Ενα παιχνίδι περιπέτειας με δύσκολες αποστολές και σκληρές αναμετρήσεις.

P3 **SILVER BALL** 5.500 δρχ. 40 πίστες ατελείωτης διασκέδασης. Το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι για γρήγορα αντανακλαστικά.

P4 **ΤΑΡΤΑ** 5.500 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game.

P5 **MIND BLASTER** (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

P6 **DECATHLON** (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Αντιμετωπίστε τους 10 μεγαλύτερους Δεκαθλητές όλων των εποχών στο σκληρότερο αγώνισμα του στίβου.

ΑΣ AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ ~~24.000~~ 19.200 δρχ.

A1 **DEFENDER OF THE GALAXY** 4.000 δρχ. Το πιο γρήγορο Shoot'em up για Amiga.

A2 **THE CLUB HOUSE** (compilation) 6.000 δρχ. Μια μοναδική συλλογή για ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας.

A3 **ΝΑΥΜΑΧΙΑ** 4.000 δρχ. Ενα παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται συστάσεις

A4 **ΤΑΡΤΑ** 4.000 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game τώρα και για Amiga.

A5 **MIND BLASTER** (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.. ΗΛΙΚΙΑ..............................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΤΚ..............................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.............................. ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ..............................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ..............................

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα είδη που έχω επιλέξει - Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPIN software DEVELOPMENT

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9243219

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

PIXEL

Pixeλάδες, γεια σας. Μου φαίνεται ότι σας βλέπω με κάνα δυο κιλά περισσότερα. Τι να γίνει, την υγειά μας να 'χουμε. Ναι, δεν λέω, και εγώ έφαγα το κατιτίς μου, αλλά αυτά θα τα πούμε στο "Σχολιάζοντας". Είπαμε, στο "Γράμμα από τη Σύνταξη" πρέπει να παίρνουμε το σοβαρό μας -έτσι, για να δείχνουμε το ύφος και το ήθος των συνεργατών μας-, ενώ στο "Σχολιάζοντας" μπορούμε να... ξεσαλώνουμε.

Λοιπόν, για να δούμε τι έχουμε ετοιμάσει για το παρόν τεύχος. Θα ξεκινήσουμε με την ανταπόκριση του συνεργάτη μας στο Λονδίνο, Γ. Αδαμόπουλου, ο οποίος επισκέφτηκε τη δημοφιλέστερη έκθεση, αφιερωμένη στον κόσμο των computer games, την ECTS. Η ECTS (European Computer Trade Show) πραγματοποιείται δύο φορές το χρόνο, όπου οι εταιρίες ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας παρουσιάζουν στο κοινό τις μελλοντικές κυκλοφορίες τους (software ή hardware). Ετσι, θα έχουμε την ευκαιρία να πάρουμε μια πρώτη γεύση για το τι είδαν τα μάτια του συντάκτη μας, ενώ επιφυλασσόμαστε για μία πιο εκτεταμένη αναφορά στο επόμενο τεύχος (μη το χάσετε).

Στη συνέχεια, ο Γ. Κακαλέτρης θα αναφερθεί στους σκληρούς δίσκους. Αφορμή για αυτό το θέμα αποτέλεσαν τα γράμματά σας και οι διάφορες ερωτήσεις σας σχετικά με αυτούς. Σας δίνεται έτσι η δυνατότητα να μάθετε αρκετά χρήσιμες, αλλά και ενδιαφέρουσες, πληροφορίες σχετικά με αυτούς. Θα μου πείτε, καλά, εσείς τώρα ανακαλύψατε τους σκληρούς δίσκους; Ασφαλώς όχι, αλλά τώρα τελευταία οι τιμές τους έγιναν πολύ προσιτές στον καθένα (μιλάμε για σκληρούς στην Amiga), όπως επίσης τώρα τελευταία πολλά προγράμματα ή παιχνίδια δεν είναι δυνατόν να δουλέψουν χωρίς αυτούς.

Το Beneath a Steel Sky είναι το Special Review για αυτόν το μήνα. Ενα...τεράστιο adventure game (15 δισκέτες) με φανταστικά γραφικά, με φιλικό χειρισμό, ακόμη και για τους αρχάριους, αλλά και σκηνές με πολύ χιούμορ. Πρώτη φορά είδα να ρωτάει κάποιος ένα δημόσιο υπάλληλο για μια πληροφορία και αυτός ...ευγενέστατα να βγάζει το όπλο! Οσο για τα reviews που θα βρείτε στις επόμενες σελίδες, μπορώ να πω με ειλικρίνεια ότι είχαν αρκετό καιρό να εμφανιστούν τόσο πολλά και καλά παιχνίδια μαζί. Τι να σας λέω, όμως! Να μιλήσουμε για το NBA JAM που θα ενθουσιάσει τους φίλους του μπάσκετ, να αναφερθούμε στο Innocent Until Caught, για το Darkmere ή για το Armour Geddon 2;

Στη στήλη των ζωντανών Role Playing Games, έχουμε την ευκαιρία να γνωρίσουμε μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες του χώρου, τη WorkShop. Μπορείτε να δείτε πώς λειτουργεί μία σωστή εταιρία, η οποία γνωρίζει τη δουλειά της, τις δραστηριότητές της, τα προϊόντα της, αλλά και τις διάφορες εκδηλώσεις που πραγματοποιεί, προκειμένου να κρατάει αμείωτο το ενδιαφέρον του κόσμου. Αν νομίζετε ότι τελειώσαμε, κάνετε λάθος. Υπάρχουν και άλλα ενδιαφέροντα θεματάκια, τα οποία θα ανακαλύψετε, ξεφυλλίζοντας τις σελίδες του περιοδικού. Α! Μην ξεχάσετε να λάβετε μέρος στους δύο μεγάλους διαγωνισμούς μας. Πού ξέρετε, μπορεί αυτή τη φορά να είστε εσείς οι τυχεροί.

Λοιπόν, εδώ κλείνω το "Γράμμα από τη Σύνταξη", ανανεώνοντας το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα. Αν θέλετε περισσότερη κουβεντούλα, δεν έχετε παρά να γυρίσετε σελίδα. Θα είμαι εκεί!

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Ουφ! Δεν αντέχω άλλο. Τι φαγοπότι ήταν αυτό! Μου φαίνεται ότι το παράκανα λιγουλάκι... Και μου το έλεγε η μαμά μου: "Ασε, αγόρι μου, το κεφαλάκι να το φάει ο Μανεσιώτης...", τίποτα εγώ. Ολα να τα φάω. Λύσσαξα ο αθεόφοβος! Σαράντα μέρες στην πείνα, δεν έβλεπα την ώρα και τη στιγμή να... αναστήσουμε! Μέχρι που έφτασε το Μεγάλο Σάββατο. Ωρα 23.55 ξεκινήσαμε για την εκκλησία. Ολος ο κόσμος πήγαινε με τη λαμπάδα του (ξέρετε, αυτές τις λαμπάδες που έχουν πάνω τους ένα σωρό μπιχλιμπίδια!). Πήρα και εγώ τη λαμπάδα μου και ξεκίνησα. (Τι είχε η δική μου; Μα τι άλλο! Ενα πιάτο μαγειρίτσα...) Το τι ακολούθησε την επομένη δεν περιγράφεται. Να τα κοκορέτσια, να τα αρνιά, μέχρι που έσκασα (απόδειξη για τα λεγόμενά μου οι φωτογραφίες που παραθέτω στο κάτω μέρος του "Σχολιάζοντας").



❑ Ας αλλάξουμε όμως θέμα και ας ασχοληθούμε με την πραγματικότητα. Αλήθεια, προσέξατε τώρα τελευταία τον τζόγο που γίνεται με τις εφημερίδες; Σπίτι με αυτοκίνητο στην πόρτα ο ένας, σπίτι με αυτοκίνητο και ταχύπλοο ο άλλος, σπίτι, αυτοκίνητο, ταχύπλοο και εξοχικό ο τρίτος... Μιλάμε, χαμός! Να φανταστείτε ότι σταμάτησα να παίζω ΛΟΤΤΟ, ΠΡΟ-ΠΟ και όλα αυτά, και το έριξα στις εφημερίδες. Δεν υπάρχει εφημερίδα με δώρα που να μην την αγοράζω. Οπου και να κοιτάξω, βλέπω κουπόνια!

Και όλα αυτά, για την αύξηση τις κυκλοφορίας των φύλλων. Μιλάμε, τρελαίνεσαι! Βλέποντας όλους αυτούς, αποφασίσαμε και εμείς να ακολουθήσουμε τον ίδιο δρόμο. Μαζέψτε λοιπόν όλες τις φωτογραφίες του "Σχολιάζοντας", για να μπορέσετε στο τέλος του χρόνου να συμμετάσχετε στην κλήρωση του περιοδικού μας, με τα εξής δώρα: μια καταπληκτική σκηνή δύο ατόμων (διαστάσεων 1x1 τ.μ.) στο Τρίκερι κοντά στο Βόλο (έτσι, για να είστε γείτονες με τον αρχισυντάκτη του "αδελφού" περιοδικού), ένα αυτοκίνητο 2 -ολόκληρων- ίππων (ένα άσπρο και ένα μαύρο - καλά, αν θέλετε να έχουν και τα δύο το ίδιο χρώμα, δεν θα τα χαλάσουμε), που θα σας περιμένει έξω από την πόρτα του σπιτιού σας, και, επιπλέον, ένα κότερο (ενός ατόμου, με κουπιά που αγοράσαμε από τους Ρώσους στο Μοναστηράκι), για να πετάγεστε μέχρι το Βόλο σε κάνα τσιπουράδικο.

Εως τότε, μαζέψτε όλες τις φωτογραφίες του "Σχολιάζοντας" και μην τολμήσετε να χάσετε τεύχος, αν θέλετε να ελπίζετε ότι όλα αυτά θα γίνουν κάποτε δικά σας.

❑ Θυμάστε το ερωτηματολόγιο που είχαμε δημοσιεύσει; Ξεχνιούνται αυτά, θα μου πείτε! Θα πρέπει μάλιστα να σας κάνει εντύπωση γιατί δεν έχουμε ανακοινώσει τίποτα ακόμη. Λοιπόν, έχω ήδη αρχίσει να περνάω τις ψήφους σας στο πρόγραμμα που έχουμε φτιάξει, βρίσκομαι σχεδόν στη μέση και ελπίζω ότι στο επόμενο τεύχος θα έχουμε τα αποτελέσματα, καθώς και τα ονόματα των τυχερών, οι οποίοι θα κερδίσουν 10 συνδρομές δωρεάν στο αγαπημένο τους περιοδικό. Σχετικά με τα ερωτηματολόγια που στείλατε, έχω κάποια σχόλια να κάνω. Πραγματικά, μου έκανε μεγάλη εντύπωση ο τρόπος με τον οποίο αρκετοί είχατε κλείσει (είχατε σφραγίσει, θα έλεγα) το ερωτηματολόγιό σας. Ενώ ήταν όλα τόσο απλά (θα κόβατε τη σελίδα και απλώς θα τη διπλώνατε και θα τη ρίχνατε σε κάποιο ταχυδρομικό κουτί, μια και ο

τόπος προορισμού ήταν τυπωμένος σε αυτό - αφήστε που ούτε καν έπρεπε να κολλήσετε γραμματόσημο), ακούστε πώς λάβαμε αρκετά γράμματα:

Πολλά είχαν κολλημένα γραμματόσημα, κάποια άλλα, ενώ ήταν διπλωμένα ωραία και καλά, γύρω γύρω είχαν και συνδετήρες. Δεν λέω, μπορεί να σκεφτήκατε μήπως ανοίξει ο ταχυδρόμος τα γράμματά σας και τα διαβάσει, αλλά εντάξει, ρε αδελφέ, βάλε ένα συνδετήρα στο πάνω μέρος (ειλικρινά, υπήρξε ερωτηματολόγιο, στο οποίο μέτρησα και 18 συνδετήρες - αν είναι δυνατόν!). Αλλοι, πάλι, είχαν κολλήσει γύρω γύρω σελοτέιπ και μερικοί το έβαλαν μέσα σε φάκελο και έγραψαν έξω τη διεύθυνση... Σιγά, ρε παιδιά, πώς την είδατε τη δουλειά; Ερωτηματολόγιο για το "Pixel" ήταν, όχι μυστικά του κράτους! Πάντως, όπως και να τα στείλατε, εγώ πρέπει να σας ευχαριστήσω για τη συμμετοχή και την προθυμία που δείξατε, με στόχο τη βελτίωση του "Pixel". Ε, και αν κάνουμε και λίγη πλακίτσα, πιστεύω ότι δεν θα με παρεξηγήσετε. Ετσι;

Αλλά υπάρχουν και ενδιαφέροντα θέματα που πρέπει να γνωρίζετε, πάντα σχετικά με το ερωτηματολόγιο, και πάντα στο περίπου 50% των απαντήσεών σας. Ετσι έχουμε: Ο μικρότερος φίλος που διαβάζει "Pixel" είναι 10 χρόνων, ενώ ο μεγαλύτερος, κρατηθείτε, μόλις 76 (να τα χιλιάσετε, κύριέ μου), και μαζί με σας και εμείς! Η στήλη που διαβάζεται πριν από όλες τις άλλες είναι η "Αλληλογραφία" (κάτι είχαμε μυριστεί όταν αποφασίσαμε να την αυξήσουμε κατά δύο σελίδες, δεν ξέρω αν θα έπρεπε και περισσότερες). Πράγματι, μέχρι τώρα έρχεται πρώτη και με διαφορά, ακολουθεί η στήλη "Terra Informatica" και αμέσως μετά το "Software Flash". Στη συνέχεια, δίνουν μάχη τα "Computer Games" με το "Special Review" και πολύ κοντά τους το "Σχολιάζοντας". Ενα άλλο πολύ εντυπωσιακό στοιχείο είναι πως αρκετοί έχουν στο σπίτι τους περισσότερους από έναν υπολογιστή. Στους υπολογιστές υπερέχουν (με μεγάλη διαφορά) η Amiga 500, 1200 και λιγότερο οι 600άρες, ακολουθούν οι κάτοχοι PCs και στη συνέχεια οι κονσολάδες, ενώ μέχρι στιγμής βρέθηκαν μόνο 6 αναγνώστες που δεν τους ενδιαφέρει καθόλου το "PIXELmania".

Πιστεύω πως σας δώσαμε μια πρώτη γεύση για το πώς έχουν τα πράγματα μέχρι τώρα. Αλλωστε επιβάλλεται να γνωρίζετε τι ψηφίσατε.

Τι άλλο να πούμε, τι άλλο... Α, ναι. Τώρα θα σας φτιάξω! Ο εκδότης μας δελεάζει συντάκτη του περιοδικού. Του είπε, και καλά, έλα, αγόρι μου, να σε απαλλάξω από τον Grelloni, να σε πάω στον όγδοο όροφο της εταιρίας μας, έτσι για να πάρεις και λίγο καθαρό αέρα, γιατί τώρα τελευταία σε βλέπω λίγο χλομό. Ο άμοιρος συντάκτης τον πίστεψε. Αποτέλεσμα: ο Μανεσιώτης στον όγδοο και στην CompuLink. Οι Αταρόβιοι φίλοι ας μην ανησυχούν, μπορεί να τον "έριξε" ο εκδότης μας, αλλά ο Μανεσιώτης δεν πρόκειται να "ρίξει" ποτέ τους φίλους του περιοδικού και θα εξακολουθεί να γράφει στο περιοδικό (Συντάκτες - Αφεντικά 1-0). Και σαν να μην έφτανε αυτό, νάσου και δεύτερο χτύπημα. Αρχισυντάκτης "αδελφού" περιοδικού προσφέρει μεγάλο χρηματικό ποσό σε συντάκτη μας για να αναλάβει παράλληλα με το "Pixel" και στήλη του PC περιοδικού του. Καλά μέχρι εδώ. Το κουφό στην όλη υπόθεση είναι πως ο συντάκτης μας (φανατικός Amigάς) όταν άκουγε για PCs κάτι τον έπιανε (Αρχισυντάκτης - Συντάκτης 1-1).

Αυτά για τώρα, και μη χαθούμε, έτσι;

ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ ΠΡΙΝ



Από αυτό το τεύχος και σε κάθε τεύχος θα παρουσιάζουμε τα περιεχόμενα του περσινού "Pixel" του ίδιου πάντα μήνα. Αυτό γίνεται γιατί αρκετές φορές παίρνετε τηλέφωνο και ρωτάτε πότε παρουσιάστηκε το τάδε άρθρο, μήπως γράψατε κάτι για το τάδε παιχνίδι και άλλα πολλά. Επίσης, υπάρχουν αρκετοί που ίσως είχαν χάσει κάποιο τεύχος, το οποίο περιείχε κάτι που θα ενδιέφερε και θα ήθελαν να το προμηθευτούν.

Ετσι είχαμε: Παρουσίαση του Apple Macintosh Performa 400 και του Kodak Photo CD. Στις παρουσιάσεις προγραμμάτων: PC Tools για PC, Pixel 3D Pro και Directory Opus IV για Amiga, ενώ στον Atari είχαμε παρουσιάσει το Straight Fax. Στα Software Reviews είχαμε: Chaos Engine, Comanche, History Line, Abandoned Places, Piracy in High Seas, F15 Strike Eagle III, Pilot Wings και Τάρτα (Spin), ενώ Special Review είχαμε το Dune II για PC. Στα Adventure Games είχαμε: Countdown, Martian Memorandum και Amazon.



SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΚΕΡΔΙΣΤΕ

ΗΧΟΣΥΝΟΛΑ AMSTRAD

Το PIXEL και η AMSTRAD HELLAS σας παρουσιάζουν το SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ με 7 ΜΕΓΑΛΑ ΜΟΥΣΙΚΑ ΔΩΡΑ!

Απαντήστε σωστά στις ερωτήσεις μας και κερδίστε:



1ο ΔΩΡΟ: ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟ ΗΧΟΣΥΝΟΛΟ AMSTRAD MINI-4000

Διπλό κασετόφωνο, graphics equalizer με 3 μπάντες και τηλεχειριστήριο, ηχεία δύο δρομών 60 Watts, στερεοφωνικό ψηφιακό ραδιόφωνο και compact disk.

Προσφορά της AMSTRAD HELLAS, Πολυτεχνείου 12, Αθήνα, Τηλ.: 5230742

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός θα έχει διάρκεια δύο μήνες και θα δημοσιευθεί στα τεύχη (Απριλίου & Μαΐου) του PIXEL. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι που θα έχουν σφραγίδα ταχυδρομείου μέχρι και 11-5-94, στους οποίους θα αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία του συμμετέχοντα. Στο διαγωνισμό έχουν δικαίωμα συμμετοχής, μόνο με ένα δελτίο, (φωτοτυπίες δεν γίνονται δεκτές) όλοι οι μόνιμοι κάτοικοι Ελλάδος (εξαιρείται το προσωπικό της εταιρίας Compupress A.E., Amstrad Hellas και των καταστημάτων MICROPOLIS). Ολα τα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα συμμετάσχουν σε κλήρωση, από την οποία θα αναδειχτούν οι επτά τυχεροί που θα διεκδικήσουν τα δώρα μας. Ο πρώτος νικητής θα κερδίσει ένα στερεοφωνικό ηχοσύνολο Amstrad Mini-4000, ο δεύτερος ένα φορητό στερεοφωνικό ραδιοκασετόφωνο Amstrad MCD-100 και οι επόμενοι πέντε νικητές από ένα Walkman Amstrad PS-140.

Η κλήρωση θα γίνει στα γραφεία του PIXEL (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα) στις 18.5.94, παρουσία του συμβολαιογράφου Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Τα αποτελέσματα της κλήρωσης και οι σωστές απαντήσεις θα δημοσιευθούν στο τεύχος Ιουνίου. Οι νικητές θα πρέπει να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του PIXEL μέχρι και τις 15.7.94. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους τυχερούς δεν παραλάβει το δώρο του (για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό) μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, θα έχει ήδη κληρωθεί ο πρώτος επιλαχών. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των παραπάνω ημερομηνιών, καθώς και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.



2ο ΔΩΡΟ:
ΦΟΡΗΤΟ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟ ΡΑΔΙΟΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ AMSTRAD MCD-100

Στερεοφωνικό ραδιόφωνο, graphics equalizer με 3 μπάντες, διπλό κασετόφωνο, ηχεία δύο δρόμων και compact disk.
Προσφορά του καταστήματος MICROPOLIS, Στουρνάρη 49, Αθήνα, Τηλ.: 3641911



3ο έως 7ο ΔΩΡΟ:
WALKMAN AMSTRAD PS-140

Στερεοφωνικό ραδιόφωνο και dynamic bass system
Προσφορά των καταστημάτων MICROPOLIS ΠΕΙΡΑΙΑ, Μπουμπουλίνας 34, Τηλ.: 4297176, MICROPOLIS ΚΗΦΙΣΙΑΣ, Παπαδιαμάντη 10, Τηλ.: 8085858.

Οι ερωτήσεις που δημοσιεύουμε είναι τέσσερις και επικαλούνται τις μουσικές και ιστορικές γνώσεις σας, κάτι απλό για εσάς... Πάμε, λοιπόν, τα δώρα σάς περιμένουν. **ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ!**

Στείλτε το δελτίο με τις σωστές απαντήσεις και τα στοιχεία σας στη διεύθυνση: PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα με την ένδειξη: **SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ**

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Σημειώστε με **x** τη σωστή απάντηση

ΕΡΩΤΗΣΗ 1
Ποιος είναι ο μαύρος βασιλιάς της SOUL;
- ❑ BARRY WHITE
- ❑ STEVIE WONDER
- ❑ JAMES BROWN

ΕΡΩΤΗΣΗ 2
Ποιο αγγλικό μουσικό συγκρότημα έμεινε στην ιστορία με το όνομα "ΣΚΑΘΑΡΙΑ";
- ❑ BEATLES
- ❑ ANIMALS
- ❑ ROXY MUSIC

ΕΡΩΤΗΣΗ 3
Ποια η ημερομηνία εορτασμού του Πάσχα του 1993;
- ❑ 18-4-1993
- ❑ 11-4-1993
- ❑ 25-4-1993

ΕΡΩΤΗΣΗ 4
Ποια εταιρία ενσωμάτωσε, το 1993, σε μοντέλο της PC 386 SX μια κονσόλα Mega Drive;
- ❑ SEGA
- ❑ AMSTRAD
- ❑ COMMODORE

ΟΝΟΜΑ:..............................

ΕΠΩΝΥΜΟ:..............................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.............................. Τ.Κ.:.............. ΤΗΛ.:..............

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΕΩΣ:..............................

ΗΜ/ΝΙΑ:..............................

TERRA INFORMATICA

ΝΕΑ ΤΡΙΛΟΓΙΑ ΤΟΥ STAR WARS

Ολοι σας θα έχετε δει την κινηματογραφική τριλογία του Πολέμου των Αστρων. Μια σειρά ταινιών επιστημονικής φαντασίας που έχει αφήσει εποχή. Μερικοί από εσάς ίσως θα έχετε διαβάσει και βιβλία της σειράς.

Τώρα, λοιπόν, άλλη μια νέα σειρά βιβλίων με θέμα τον Πόλεμο των Αστρων έρχεται.

Η νέα σειρά τιτλοφορείται "The Jedi Academy Trilogy" και θα κυκλοφορήσει από τη LucasFilm. Το πρώτο βιβλίο της σειράς έχει τον τίτλο "Jedi Search" και είναι γραμμένο από το γνωστό Kevin j. Anderson.

Εκτός από αυτήν την τριλογία, σχεδιάζεται να κυκλοφορήσουν άλλες δύο τριλογίες και πέντε αυτόνομες νουβέλες. Οπως όλα δείχνουν, οι σειρές θα προσπαθήσουν να κερδίσουν όλους τους φίλους της επιστημονικής φαντασίας και, από ό,τι φαίνεται, μάλλον θα τα καταφέρουν.



ΤΟ MORTAL KOMBAT ΣΕ CD



Η κυκλοφορία του Mortal Kombat σε CD είναι πλέον πραγματικότητα. Και φυσικά μιλάμε για CD ήχου! Το δισκάκι περιλαμβάνει πέντε τραγούδια από το συγκρότημα "The Immortals". Κυκλοφορεί, προς το παρόν, μόνο στο εξωτερικό από τη Vernon Yard Recordings και στοιχίζει περίπου 18$. Τα πέντε μουσικά κομμάτια που περιέχει "φέρνουν" πιο πολύ στην rave/ techno μουσική και είναι αρκετά καλά για αυτούς που ακούνε αυτού του είδους τη μουσική.

Αν λοιπόν θα θέλατε να... κουνηθείτε στους μουσικούς ρυθμούς του Mortal Kombat δεν έχετε παρά να περιμένετε να κυκλοφορήσει και στη χώρα μας.

Amiga Top Ten

1. CANNON FODDER (Virgin)
2. FRONTIER-ELITE 2 (Gametek)
3. JURASSIC PARK (Ocean)
4. ALIEN BREED (Team 17)
5. MORTAL KOMBAT (Virgin)
6. SKIDMARKS (Acid Software)
7. PREMIER MANAGER 2 (Gremlin)
8. WINTER OLYMPICS (US Gold)
9. EUROPEAN CHAMPIONS (Ocean)
10. RYDER CUP (Ocean)

Super NES Top Ten

1. SUPER EMPIRE STRIKES BACK (Bandai)
2. SENSIBLE SOCCER (Sony)
3. TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS (Konami)
4. MARIO ALL STARS (SNES)
5. STREET FIGHTER II TURBO (Nintendo)
6. STRIKER (Elite)
7. SUPER MARIO KART (Nintendo)
8. MORTAL KOMBAT (Acclaim)
9. LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA (Konami)
10. SHADOW RUN (Bandai)

Mega Drive Top Ten

1. GROUND ZERO TEXAS (Sony)
2. ETERNAL CHAMPIONS (Sega)
3. ALADDIN (Sega)
4. SONIC SPINBALL (Sega)
5. TOE JAM AND EARL 2 (Sega)
6. FIFA INTERNATIONAL SOCCER (Electronic Arts)
7. MICROCOSM (Psygnosis)
8. SENSIBLE SOCCER (Sony)
9. ZOMBIES (Konami)
10. STREET FIGHTER II CE (Sega)

TERRA INFRMATICA

ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΟ ΚΑΝΑΛΙ ΑΠΟ ΤΗ SEGA!

Το κανάλι της Sega είναι έτοιμο να βγει στον αέρα. Οι χρήστες θα έχουν τη δυνατότητα να απολαμβάνουν περισσότερα από 50 διαφορετικά παιχνίδια το μήνα, να βλέπουν και να έχουν επαφή με νέα κυκλοφορίας παιχνίδια, να διαβάζουν τα νέα της Sega, να παίρνουν Tips, σχόλια και άλλα.

Ολος ο χειρισμός γίνεται από την οθόνη σας. Εσείς το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να επιλέξετε την κατηγορία του παιχνιδιού που θέλετε να παίξετε και κατόπιν το συγκεκριμένο παιχνίδι. Αμέσως μετά, περιμένετε για λίγο ώσπου να μεταφερθεί το παιχνίδι σε εσάς. Στη διάρκεια της αναμονής σάς δίνεται η δυνατότητα να διαβάσετε τα νέα από τις τελευταίες παραγωγές της Sega.

Η ιδέα είναι αρκετά καλή, αλλά, προς το παρόν, το κανάλι θα λειτουργεί μόνο στο αμερικανικό δίκτυο. Ετσι, οι χρήστες της χώρας καλό θα ήταν να μη βιαστούν να χαρούν, γιατί για να συμβεί κάτι τέτοιο και στην Ελλάδα, θα πρέπει να περάσουν αρκετά χρόνια.



CD 32 πρώτο σε όλα τα Top

Ναι, καλά διαβάσατε. Το CD 32 είναι πρώτο σε όλα τα Top που κυκλοφορούν. Και φυσικά δεν μιλάμε για την ίδια την κονσόλα, αλλά για τα προγράμματα που κυκλοφορούν για το CD 32 της Commodore, τα οποία είναι πρώτα σε πωλήσεις σε όλα τα Sales' Charts που κυκλοφορούν.

Τις πληροφορίες αυτές εμείς απλά τις διαβάσαμε σε έγκυρο ξένο περιοδικό του χώρου.

Συγκεκριμένα, στο εν λόγω άρθρο, υποστηρίζεται ότι το software που κυκλοφορεί για το CD 32 είναι πρώτο σε πωλήσεις σε όλο τον κόσμο. Λέτε να είναι αλήθεια; Ποιος ξέρει;

JAGUAR CD

Στο προηγούμενο τεύχος σάς είχαμε παρουσιάσει σε αποκλειστικότητα το νέο Atari Jaguar, αυτή τη δυνατή κονσόλα που πραγματικά σαρώνει την αμερικανική αγορά. Σε κάποιο σημείο της παρουσίασης γράφαμε ότι πρόκειται να κυκλοφορήσει σύντομα κάποιο CD-ROM για το Atari Jaguar.

Ε, λοιπόν, για μία ακόμη φορά φάνηκε ότι είμαστε πολύ καλά πληροφορημένοι. Κυκλοφόρησε στην αμερικανική αγορά το νέο CD-ROM για το Jaguar. Το Jaguar CD είναι double speed CD-ROM και συνοδεύεται από ένα joystick που ακούει στο όνομα Trustmaster.

Συνδέεται στο cartridge port, χωρίς αυτό να εμποδίζει τη χρησιμοποίηση cartridges, αφού το ίδιο το Jaguar CD διαθέτει cartridge port.

Υποστηρίζει, χωρίς κανένα πρόβλημα, CD Audio, CD+G και Photo CD.

Το Jaguar CD, όπως αναφέραμε, είναι διπλής ταχύτητας, και έχει τη δυνατότητα αποθήκευσης 750 MB και μεταφοράς 350 K ανά δευτερόλεπτο.

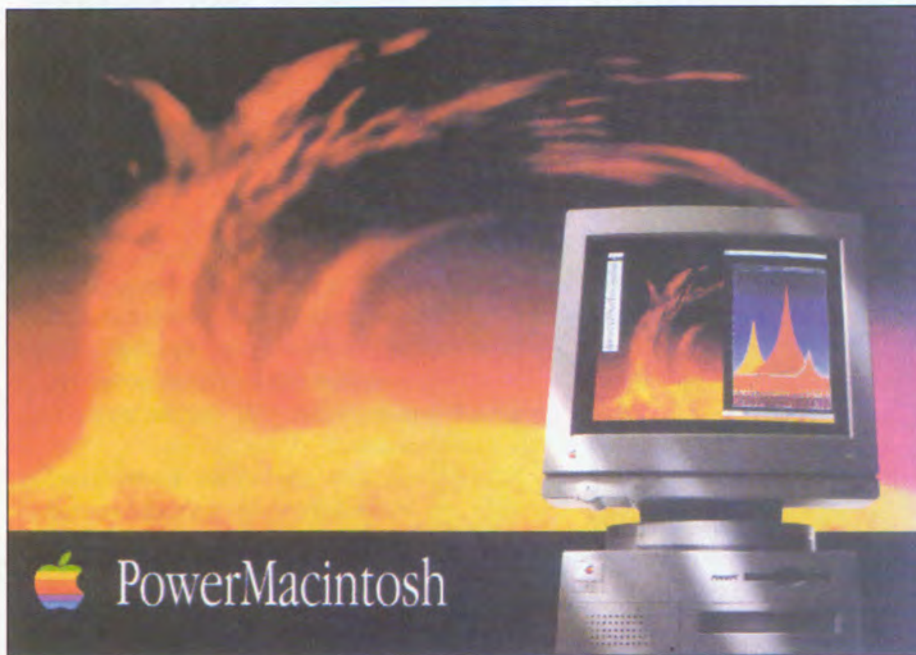
Η ανάλυσή του φτάνει στα 160x120 στα 50 καρέ ανά δευτερόλεπτο και 320x160 στα 24 καρέ ανά δευτερόλεπτο.

Το Jaguar CD δεν έχει έρθει ακόμη στη χώρα μας, όταν όμως έρθει, να είστε σίγουροι ότι θα σας το παρουσιάσουμε αμέσως.



TERRA INFORMATICA

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ



Την Τρίτη 12 Απριλίου, στο ξενοδοχείο Athenaeum InterContinental, έγινε από τη Rainbow Computer γενική αντιπροσωπία της Apple Computer η παρουσίαση της νέας δυναμικής γενιάς υπολογιστών Power Macintosh. Σύνθημά της "Το μέλλον είναι εδώ". Και όπως όλα δείχνουν, σίγουρα δεν έχει άδικο, αφού τα Power Macintosh φέρνουν την τεχνολογία του μέλλοντος στο σπίτι μας.

Η εκδήλωση ήταν αρκετά επιτυχημένη, καθώς από τη μία η συμμετοχή του κοινού ήταν πολύ μεγάλη και από την άλλη κατάφερε με άψογο τρόπο να παρουσιάσει αναλυτικά και τα τρία μοντέλα της σειράς Power Macintosh. Η εκδήλωση ξεκίνησε με μια εντυπωσιακή εισαγωγή, η οποία συνδύαζε έντονη μουσική, καπνό και laser. Ακολούθησαν ομιλίες από τον κ. Γαλανάκη Δ., γενικό διευθυντή της Rainbow, κ. Νταγκ Ντρέιπερ, business manager της Apple Ευρώπης, κ. Λάμπρο Κισούρα, system engineer της IBM και άλλων. Ισως το πιο "ζωντανό" σημείο της παρουσίασης ήταν αυτό στο οποίο γινόταν μια ζωντανή σύγκριση ανάμεσα σε έναν Quadra και έναν Power Macintosh και ανάμεσα σε έναν PC με Pentium και έναν Power Macintosh.

Τα αποτελέσματα φυσικά θα τα φαντάζεστε. Και στα δύο τεστ ο Power Macintosh βγήκε πρώτος και με διαφορά. Η παρουσίαση έκλεισε με την ομιλία του κ. Βάμιαλη Γ., προέδρου του Δ.Σ. της Rainbow Computer. Ακολούθησε μπουφές και ανταλλαγή απόψεων. Το μέλλον, όπως φαίνεται, είναι εδώ, αφού ο Power Macintosh είναι ο πρώτος προσωπικός υπολογιστής ο οποίος είναι βασισμένος σε επεξεργαστή τεχνολογίας RISC.

Έφτασε το Mega-Jet



Το Mega-Jet είναι μία μικρή, φορητή έκδοση του γνωστού μας Mega Drive; που κυκλοφόρησε με σκοπό να συνδέεται στα αεροπλάνα της Japan AirLines (JAL). Οι πελάτες της εταιρίας είχαν τη δυνατότητα, κατά τη διάρκεια της πτήσης τους, να χρησιμοποιούν το Mega-Jet, νοικιάζοντας κάποια παιχνίδια ή χρησιμοποιώντας τα δικά τους. Τώρα η Sega Ιαπωνίας αποφάσισε να κυκλοφορήσει αυτή τη συσκευή για το ευρύ κοινό στην τιμή των 130$ περίπου. Η συσκευή διατίθεται με ένα καλώδιο mono DIN, ενώ σύντομα θα είναι διαθέσιμο και καλώδιο stereo DIN, και έναν μετασχηματιστή. Το Slot για τα παιχνίδια βρίσκεται στο επάνω μέρος του συστήματος, και εκτός από το χειριστήριο τύπου σταυρού, διαθέτει έξι ακόμα κουμπιά. Το Mega-Jet δεν διαθέτει δική του οθόνη, ούτε συνεργάζεται με το Mega CD, MCD2, Mega Modem ή με κάποια άλλα γνωστά περιφερειακά. Είναι πολύ μικρότερο από το κλασικό Mega Drive και δέχεται χωρίς κανένα πρόβλημα όλα τα παιχνίδια που κυκλοφορούν για το Mega Drive. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί μέσα στο αυτοκίνητο, παίρνοντας ρεύμα από τον αναπτήρα, και όπου αλλού θέλετε, αρκεί πάντα να υπάρχει κάποια φορητή τηλεόραση.

TERRA INFORMATICA

Ο Κρόνος της Sega

Μετά από πολύμηνες έρευνες, η Mean Machines Sega έδωσε τη δική της απάντηση με μια νέα κονσόλα, η οποία ακούει στο όνομα "Sega Saturn". Η νέα κονσόλα μπορεί να συνεργάζεται καλά τόσο με CD όσο και με Cartridge. Η δύναμη και η ταχύτητα του μηχανήματος στηρίζονται σε δύο επεξεργαστές τεχνολογίας RISC. Οι γραφικές δυνατότητες του Saturn μπορούν να φτάσουν σε μια χρωματική παλέτα 16.777.216 χρωμάτων, όπου από αυτά μπορεί να παράγει 2.048 κάθε στιγμή. Το μηχάνημα μπορεί να απεικονίσει κινήσεις πάνω από 800.000 πολυγώνων άμεσα, χωρίς να χάσει καθόλου από την ταχύτητά του. Εμείς δεν έχουμε παρά να περιμένουμε. Οταν μάθουμε περισσότερα για τη νέα κονσόλα, σίγουρα θα σας ενημερώσουμε.



TERRA INF  RMATICA

SUPER LINK ΓΙΑ ΤΟ SUPER NES

Πολλά από τα παιχνίδια, τα οποία παίζετε στην αγαπημένη σας κονσόλα, υποστηρίζουν περισσότερους από δύο παίκτες. Και κατά τη γνώμη μου, αυτά τα παιχνίδια είναι τα καλύτερα, καθώς σας δίνουν τη δυνατότητα να "κοντράρετε" τις δυνάμεις σας ταυτόχρονα με πολλούς φίλους σας.

Ετσι, η Bullet Proof Software κατασκεύασε το Super Link για το Super NES, το οποίο αναλαμβάνει να πολλαπλασιάσει τους παίκτες που μπορούν να παίξουν σε ένα παιχνίδι.

Το Super Link δεν ξεπερνάει το μέγεθος μιας κασέτας και διαθέτει τέσσερις υποδοχές, οι οποίες μπορούν να "φιλοξενήσουν" τους κοντρόλερ σας.

Ετσι, μπορούν ταυτόχρονα να παίζουν πέντε παίκτες, τέσσερις μέσω του Super Link και ένας από το ίδιο το μηχάνημα.

Το Super Link συνεργάζεται άψογα με όλα τα "multi-player" παιχνίδια, όπως τα NBA Jam, Barkley: Shut up & Jam, World Cup Striker, The Peace Keepers, Fire Striker, EA Soccer, Madden NFL '94 και άλλα πολλά.

Αν λοιπόν θέλετε να παίζετε παιχνίδια ταυτόχρονα με πολλούς φίλους σας, τότε δεν έχετε παρά να αγοράσετε το Super Link.



Τέσσερις παίκτες στο Mega Drive



Μετά από την επιτυχία του Game Genie, η Codemasters σχεδιάζει άλλο ένα επαναστατικό υλικό για το Mega Drive. Παιχνίδια κατασκευασμένα έτσι που να υποστηρίζουν πολλούς παίκτες ταυτόχρονα (multi-player). Το νέο J Carts (έτσι είναι το όνομα του προϊόντος) διαθέτει δύο έξτρα πόρτες για σύνδεση και δύο ακόμα controllers "χτισμένες" πάνω στο καρτ. Ετσι, μπορούν να παίζουν τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα χωρίς κανένα πρόβλημα. Η πρώτη έκδοση θα κυκλοφορήσει περίπου το Μάιο και θα είναι το Tennis All-Stars. Το καλύτερο όμως, που θα κυκλοφορήσει μέσα στο χρόνο, είναι το Micro Machines 2, το οποίο φαντάζεστε πώς θα είναι, αφού θα υποστηρίζει τέσσερις παίκτες.

Το AGA πάλιωσε! Ζήτω το AAA

Φαίνεται ότι σε λίγο καιρό στο εσωτερικό της Amiga θα εισχωρήσουν κάποιοι νέοι "τύποι": Andrea, Monica, Linda και Mary τα ονόματα των τεσσάρων chips που απαρτίζουν το πρωτότυπο του νέου chipset που έχει ήδη (σύμφωνα με φήμες που διαδίδει το προσωπικό της) η Commodore στα εργαστήριά της. Σύμφωνα με τις προδιαγραφές τους, έχουμε να κάνουμε με ένα τεχνολογικό θαύμα: δύο από αυτά θα είναι full 32 bit και τα άλλα 2 (Monica και Linda) ...64-μπιτα! Νέα modes γραφικών και συνολική μνήμη chip μέχρι και 16 MB, 8 φορές πάνω από το σημερινό όριο των 2 MB. 24 bit true color, δηλαδή 16,7 εκατομμύρια χρώματα σε ανάλυση μέχρι και 1280x1024. 40 κανάλια DMA, δύο σειριακές πόρτες των 115.200 bauds και ξανασχεδιασμένος blitter και copper. Ο νέος blitter θα χειρίζεται τα 16,7 εκατομμύρια χρώματα με μεγαλύτερη ταχύτητα από ό,τι αυτός του AGA τα 256! Σε όσους αρέσουν τα τεχνικά χαρακτηριστικά, σύμφωνα με τον ίδιο τον κατασκευαστή του, το AAA chipset θα έχει εύρος ζώνης 500-600 MB/sec, τη στιγμή που το AGA έχει μόνο 14 MB/sec (10 σε μια A4000). Οι ηχητικές προδιαγραφές του αναφέρουν 8 κανάλια 16 bits των 64 KHz, ενώ θα υπάρχει υποδοχή για DSP (μάλλον της AT&T) για όσους το χρειάζονται. Βέβαια, οι περισσότεροι θα παραπονεθούν ότι έρχεται αργά, αφού το περίμεναν ως μέρος της A4000, όμως αν ενσωματώνει όσα αναφέρει ο κατασκευαστής, τότε βρίσκεται πολύ μπροστά από το standard του 1994.

Ας μην υπεραισιοδοξούμε όμως. Η Commodore αντιμετωπίζει κάποια οικονομικά προβλήματα και προσωπικά ακόμα έχω μερικές αμφιβολίες για το αν τελικά θα δούμε σε μαζική παραγωγή αυτό το τεχνολογικό θαύμα που μας υπόσχεται. Ας μη γίνομαι όμως κακός...

TERRA INFORMATICA

Amiga 5000, η επόμενη γενιά

Ανεπίσημες πηγές, μέσα από την Commodore, αφήνουν να διαρρεύσει ότι τελικά η εταιρία θα τηρήσει την υπόσχεσή της και σε λίγο καιρό θα εμφανίσει νέα μοντέλα στην αγορά, σε μια προσπάθεια να αντεπεξέλθει στην οικονομική κρίση που περνά.

Το κορυφαίο μηχάνημα, το οποίο σχεδιάζεται εδώ και αρκετό καιρό, θα απευθύνεται στο επαγγελματικό κοινό, και στόχος της Commodore είναι να δώσει στον κόσμο ένα εργαλείο απαράμιλλης υπολογιστικής ισχύος. Η Amiga 5000, όπως θα ονομάζεται (σχεδόν σίγουρα), θα είναι χτισμένη γύρω από το AAA multipurpose chipset. Θα είναι χτισμένη γύρω από 64 bit τεχνολογία, αν και στις πρώτες εκδόσεις θα βασίζεται σε κλασικούς 32 bit επεξεργαστές της Motorolla.

Ο λόγος για αυτό είναι ότι ο 68040/40 MHz και πολύ περισσότερο ο 68060/60 MHz δεν φαίνεται να έχουν πρόβλημα στην αντιμετώπιση του Pentium! Ο δίαυλος, όμως, των 64 bits θα είναι έτοιμος να δεχτεί τον ανάλογο RISC που θα απογειώνει ακόμα και τη φαντασία. 64 bit ελεγκτής SCSI II πάνω στη motherboard, φυσικά DSP και κατά πάσα πιθανότητα drives τετραπλής πυκνότητας (μάλλον η Commodore τα παραλέει). Σίγουρα όμως θα ενσωματώνει PCI slot και EISA ή ISA!, δηλαδή θα χρησιμοποιεί και κάρτες PC. Φυσικά, όπως και σε όλες τις Amiga, θα υπάρχει το απαραίτητο λειτουργικό σύστημα, το οποίο θα ξέρει τη δύναμη που κρύβει το hardware και θα την εκμεταλλεύεται (λέγεται ότι το λειτουργικό σύστημα του Mac δεν χρησιμοποιεί τα DMA κανάλια που ενσωματώνει το hardware).

Η εμφάνιση ενός τέτοιου συστήματος θα έχει άμεσο αντίκτυπο στα home μοντέλα, τα οποία, σύμφωνα με προηγούμενη ΕΠΙΣΗΜΗ ανακοίνωση της Commodore, θα βασίζονται σε RISCs (ίσως όχι τόσο μακροπρόθεσμα όσο ακούγεται) και με εξομοίωση θα μπορούν να τρέξουν παλιά καλά προγράμματα...

Αναμένουμε το τέλος του καλοκαιριού...

TERRA INFORMATICA

Επικοινωνία CD 32-Amiga

Ένα πακέτο hardware/software για το CD 32 εξέδωσε η Eureka, που στόχο έχει να του επιτρέψει την επικοινωνία με άλλες Amiga. O Communicator, όπως ονομάζεται το πακέτο, επιτρέπει την αμφίδρομη μεταφορά δεδομένων μεταξύ CD 32 και Amiga. Οι εφαρμογές είναι αρκετές:

1. Το CD 32 μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως έξυπνο CD-ROM για την Amiga.

2. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για multimedia παρουσιάσεις, μέσω Scala, εκμεταλλευόμενο όλες τις δυνατότητες του MPEG cartridge, εάν υπάρχει!

3. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί, με κατάλληλο software, σε εφαρμογές AGA (στο CD 32), κάτι το οποίο ήταν αδύνατον μέχρι πρότινος.

4. Προσφέρει high speed MIDI IN/OUT και TRUθύρα για το CD 32.

Το περιφερειακό συνδέεται στη θύρα του πληκτρολογίου και επιτρέπει ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων της τάξης των 115.200 baud. Ταυτόχρονα, παρέχεται μία μικρή βιβλιοθήκη με χρήσιμα PD και το πρόγραμμα που θα επιτρέπει στο CD 32 να ελέγχει τη μεταφορά και την εγκυρότητα των δεδομένων.

Αν λοιπόν έχετε CD 32 και Amiga, τότε μπορείτε να εκμεταλλευτείτε τις δυνατότητες αυτού του πακέτου.



PROJECT REALITY

Η Nintendo και ο κολοσσός των computer graphics, η Silicon Graphics, ενώνουν τις δυνάμεις τους στο "Project Reality". Η "επιχείρηση" υπόσχεται μία νέα video game console θα "υποσκελίζει τα όρια που η υπόλοιπη βιομηχανία προσπαθεί να φτάσει". Η νέα κονσόλα χρησιμοποιεί τον 64-bit RISC επεξεργαστή της MIPS με συχνότητα λειτουργίας τα 150 MHz.

Το chipset είναι το MIPS/Multi media Engine με τον εν λόγω επεξεργαστή και τη βοήθεια ξεχωριστού graphics coprocessor για τις λειτουργίες της οθόνης. Το τελικό προϊόν θα έχει δυνατότητα real time 3D γραφικών σε υψηλή ανάλυση (μεγαλύτερη αυτής της τηλεοράσεως) και ήχο ποιότητας CD. Η ταχύτητα του hardware (100.000 πολύγωνα/sec.) δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας virtual reality κόσμων που, ακαριαία και συνεχώς, ανταποκρίνονται στις εντολές του χρήστη. Η Nintendo επέλεξε τον κλασικό δρόμο της "σιλικόνης" αντί για CDs: τα cartridges. Η εταιρία εξηγεί ότι η τελευταία τεχνολογία παραγωγής cartridges, βασισμένη σε silicon chips, δίνει πολύ μεγαλύτερη ταχύτητα στην προσπέλαση των δεδομένων, κάτι το οποίο είναι απαραίτητο για τη νέα κονσόλα.

Τα νέα cartridges έχουν minimum χωρητικότητα 100 MB (πάνω από 12 φορές περισσότερη μνήμη από τα σημερινά 16-bit). Αν και το νέο μηχάνημα δεν έχει κάνει την επίσημη εμφάνισή του, ήδη εταιρίες υπογράφουν συμβάσεις με τη Nintendo για την ανάπτυξη software. Το πρώτο game αναμένεται να είναι το Killer Instict από τη Rare. Η εταιρία, η οποία παράγει τίτλους κυρίως για coin ops, είναι η πρώτη που θα πάρει μέρος στο "Project Reality". Το Killer instict θα εμφανιστεί αρχικά σε coin op και κατόπιν θα γίνει η μεταφορά του στη νέα κονσόλα. Το "Project Reality", που είναι η απάντηση της Nintendo στα 3DO και 32-bit Sega, δείχνει να ξεπερνά τον ανταγωνισμό, τουλάχιστον σε επίπεδο τεχνολογίας. Η εταιρία έχει θέσει ένα ιδιαίτερα χαμηλό όριο τιμής, $250, συγκρινόμενο με τα $700 του 3DO και $500 τις 32-bit Sega. Εν αναμονή, λοιπόν, της νέας κονσόλας με τα πρώτα παιχνίδια, το φθινόπωρο του '95.

ΚΕΡΔΙΣΤΕ 15 ΕΛΛΗΝΙΚΑ WORKBENCH ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA ΣΑΣ!

Προσφορά της AC Software Engineering, Θεμιστοκλέους 84Β, Νίκαια (τηλ.: 4962494)

Αν θέλετε η Amiga σας να μιλάει... τη γλώσσα σας, ιδού η ευκαιρία. Το PIXEL σε συνεργασία με την AC SOFTWARE ENGINEERING σας προσφέρουν 15 ΕΛΛΗΝΙΚΑ WORKBENCH (το λειτουργικό σύστημα της Amiga είναι πλήρως εξελληνισμένο και παραδίδεται σε 8 δισκέτες στην έκδοση για ROM 2.0, στις οποίες περιέχεται ολόκληρο το WorkBench 2.1 ή σε 4 δισκέτες στην έκδοση για ROM 3.0) δώρο, αν απαντήσετε σωστά στις τρεις ερωτήσεις που ακολουθούν.

ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ!

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός θα διαρκέσει δύο μήνες και θα δημοσιευθεί στα τεύχη Μαΐου και Ιουνίου του PIXEL. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με σφραγίδα ταχυδρομείου μέχρι και 20.6.94. Τα δελτία συμμετοχής θα πρέπει να αναγράφουν τα πλήρη στοιχεία του συμμετέχοντα. Στο διαγωνισμό έχουν δικαίωμα συμμετοχής, μόνο με ένα δελτίο (φωτοτυπίες δεν γίνονται δεκτές), όλοι οι μόνιμοι κάτοικοι Ελλάδος (εξαιρείται το προσωπικό της εταιρίας Compupress Α.Ε. και της AC Software Engineering). Ολα τα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα συμμετάσχουν σε κλήρωση, από την οποία θα αναδειχθούν οι δεκαπέντε τυχεροί, που θα παραλάβουν τα δεκαπέντε (15) ελληνικά WorkBench για Amiga. Η κλήρωση θα γίνει στα γραφεία του PIXEL (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα) στις 27.6.94, παρουσία του συμβολαιογράφου Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Τα αποτελέσματα της κλήρωσης και οι σωστές απαντήσεις θα δημοσιευθούν στο τεύχος Ιουλίου του PIXEL. Οι νικητές θα πρέπει να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του PIXEL μέχρι και τις 30.7.94. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους τυχερούς δεν παραλάβει το δώρο του (για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό) μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, θα έχουν ήδη κληρωθεί δεκαπέντε επιλαχόντες, με σειρά προτεραιότητας. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των παραπάνω ημερομηνιών, καθώς και ακύρωσης τουδιαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Βρείτε τις σωστές απαντήσεις και ταχυδρομήστε το δελτίο στη διεύθυνση:
PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: **"Κερδίστε 15 ελληνικά WorkBench"**

ΕΡΩΤΗΣΗ 1. Το ελληνικό WorkBench υποστηρίζει μετατροπές ελληνικού κειμένου;

ΝΑΙ ❑ **ΟΧΙ** ❑

ΕΡΩΤΗΣΗ 2. Ποιο πρότυπο κωδικοποίησης κειμένου χρησιμοποιεί το ελληνικό WorkBench;

....

ΕΡΩΤΗΣΗ 3: Με ποια λειτουργικά συστήματα της Amiga είναι συμβατό το ελληνικό WorkBench;

....

ΟΝΟΜΑ: .... ΕΠΩΝΥΜΟ : ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ : .... Τ.Κ.: .... ΠΟΛΗ ....

ΤΗΛ: .... ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: ....

ΤΥΠΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ: .... ΕΚΔΟΣΗ ROM: ....

ΗΜ/ΝΙΑ: ....

Λονδίνο, 11 Απριλίου, ξενοδοχείο Regent. Τα μεγαλύτερα περιοδικά του κόσμου, ανάμεσά τους και το "Pixel" φυσικά, ψηφίζουν τα καλύτερα επιτεύγματα στο χώρο των games για το 1993. Μέσα στην κατάμεστη σάλα του ξενοδοχείου, όλοι περιμένουν να ακούσουν τα αποτελέσματα της ψηφοφορίας. Τα ECTS awards αποτελούν κάθε χρόνο το μεγαλύτερο ευρωπαϊκό γεγονός στο χώρο και οριοθετούν τα στάνταρ για τον επόμενο. Θα μπορούσαμε άνετα να τα παρομοιάσουμε με τα Oscar του κινηματογράφου. Φέτος υπάρχουν 18 κατηγορίες που καλύπτουν όλο το φάσμα των games, από PC μέχρι τις 8-bit handheld κονσόλες. Τα βραβεία παρουσιάστηκαν από τον Mark Goodier, γνωστή προσωπικότητα της αγγλικής τηλεόρασης. Οι νικητές των 18 κατηγοριών:

1. Καλύτερο handheld game: Zelda IV
2. Καλύτερο CD game: Rebel Assaault
3. Πιο καινοτομική παρουσία: ID software
4. Πιο πρωτότυπο game: Syndicate
5. Καλύτερη εταιρία ανάπτυξης: Lucas Arts
6. Καλύτερο hardware: Atari Jaguar
7. Καλύτερο computer game: Doom
8. Καλύτερο video game: Aladdin
9. Καλύτερο game ανεξαρτήτως πλατφόρμας: Doom
10. Καλύτερη εταιρία έκδοσης: Virgin Interactive Entertainment
11. BBC award: Elite 2

Τα υπόλοιπα βραβεία αφορούν στις ψηφοφορίες επιμέρους χωρών μέσω των αναγνωστών του ειδικού Τύπου.

12. Καλύτερο game στη Σκανδιναβία: SimCity 2000
13. Καλύτερο game στην Ιαπωνία: X-Wing
14. Καλύτερο game στην Αμερική: Samurai Showdwon
15. Καλύτερο game στην Ιταλία: Mortal Kombat
16. Καλύτερο game στην Ισπανία: Streetfighter II Turbo
17. Καλύτερο game στη Γαλλία: Zelda Links Awakening
18. Καλύτερο game στη Γερμανία: Syndicate

ECTS '94
Ο κόσμος του ηλεκτρονικού παιχνιδιού

Η μεγαλύτερη έκθεση computer games άνοιξε για μία ακόμα φορά τις πόρτες της στο κοινό. Το "Pixel" βρέθηκε εκεί, εκπροσωπώντας τους Ελληνες gamers (sic) στην ανάδειξη των καλύτερων games του 1993.

• του Γ. ΑΔΑΜΟΠΟΥΛΟΥ



10 Απριλίου, ώρα 10.00. Η μεγαλύτερη έκθεση ηλεκτρονικών παιχνιδιών άνοιξε, για μία ακόμα φορά, τις πύλες της σε ένα "πεινασμένο" κοινό. Το "Pixel", τακτικό στο ραντεβού του, βρέθηκε από νωρίς το πρωί έξω από το Business Design Centre του Λονδίνου, να περιμένει την επίσημη έναρξη της έκθεσης. Οπως κάθε χρόνο, ένα τεράστιο πλήθος βρισκόταν ήδη εκεί, δημιουργώντας μία εκρηκτική ατμόσφαιρα. Ωρα 10.30. Επιτέλους, οι πύλες ανοίγουν και το πλήθος

ξεχύνεται στον τεράστιο χώρο της έκθεσης. Μετά από μία σύντομη επίσκεψη στο γραφείο Τύπου αρχίζουμε την περιήγησή μας στον κόσμο των παιχνιδιών. Οι τρεις όροφοι της έκθεσης, γεμάτοι με τα περίπτερα των εταιριών, αποτελούν έναν πραγματικό λαβύρινθο χωρίς αρχή και τέλος. Εκατοντάδες υπολογιστές, κονσόλες, οθόνες και ηχεία δημιουργούν ένα πανδαιμόνιο ήχων και χρωμάτων. Δεκάδες μασκότ πλημμυρίζουν το χώρο και μία ομάδα μπέιζμπολ έχει στήσει παιχνίδι. Μέσα στον κόσμο βρίσκουμε το δρόμο μας για το περίπτερο της Virgin, όπου είναι και το πρώτο μας ραντεβού. Μιλήσαμε με τη Mrs Danielle Woodyatt, PR Manager της εταιρίας.

VIRGIN

Pixel: *Η Virgin απέσπασε το βραβείο της καλύτερης εταιρίας έκδοσης παιχνιδιών για το 1993. Τι έχετε να σχολιάσετε;*

Danielle Woodyatt: Το βραβείο της ECTS μας τιμά ιδιαίτερα και μας υποχρεώνει να συνεχίσουμε με τον ίδιο ενθουσιασμό και αποδοτικότητα το '94.

P.: *Ποια είναι, λοιπόν, τα σχέδιά σας για το '94;*

D.W.: Μέσα στους επόμενους μήνες θα κυκλοφορήσει μία σειρά τίτλων για SNES και Amiga. Σημαντικότερα από αυτά είναι το Jammit, ένα basket simulator χωρίς κανόνες και το Goal, το οποίο δεν νομίζω ότι χρειάζεται ιδιαίτερη περιγραφή.

P.: *Υποθέτω ότι θα υπάρχουν και οι κλασικές μεταφορές από ταινίες, στις οποίες μας έχει συνηθίσει η Virgin.*

D.W.: Δεν πέφτετε καθόλου έξω. Για την ακρίβεια, τρεις ταινίες θα βρουν τη θέση τους στον κόσμο του SNES. Εχουμε λοιπόν τα Jungle Book, Demolition Man και Dragon. Πιστεύω ότι κανένα δεν χρειάζεται περισσότερες συστάσεις. Αυτά, σε ό,τι αφορά το SNES.

P.: *Και τι περιμένουμε σε Amiga;*

D.W.: Πρώτα θα κάνει την εμφάνισή του το Overlord, ένα ρεαλιστικό flight simulation με SVGA γραφικά, ακολουθεί το κλασικό Cannon Fodder για CD32 και το Aladdin σε A1200 μόνο.

P.: *Φαίνεται, λοιπόν, πως ένα παραγωγικό '94 μας περιμένει. Ευχόμαστε κάθε επιτυχία και στα βραβεία του επόμενου χρόνου.*

ACCOLADE

Προσπαθώντας να βρούμε το περίπτερο της Accolade, για το επόμενο ραντεβού μας, συναντηθήκαμε με τον "πράσινο γίγαντα" της Marvel Comics, τον απίθανο HULK!!!, και περάσαμε για μία γρήγορη παρουσίαση του αναμενόμενου Raise of the Robnots από τη MIRAGE. Το Raise φαίνεται καταπληκτικό στο demo που παρακολουθήσαμε, κάνοντας πλήρη χρήση των δυνατοτήτων των Sega Mega CD και SNES. Στην Accolade μιλήσαμε με τον Mark Cochrane, Product Coordinator, για τα σχέδια της εταιρίας.



Atari Jaguar: Βραβείο καλύτερου hardware.

Pixel: *Μήπως μπορείτε να μας εξηγήσετε τι είναι αυτές οι μπασκέτες στη μέση της έκθεσης και γιατί όλοι φοράνε αθλητικά;*

Mark Cochrane: Το πνεύμα των παιχνιδιών της Accolade για το '94 είναι ιδιαίτερα αθλητικό. Για να γίνω πιο σαφής, οι μπασκέτες είναι διαφημιστικό για το επερχόμενο Barkley, Shut up & Jam!. Πρόκειται για ένα εκπληκτικό 2-on-2 basket για SNES με τη σφραγίδα του "Sir" του είδους. Στο αθλητικό πνεύμα



Aladdin: Βραβείο καλύτερου video game.



Mortal Kombat: Βραβείο καλύτερου game στην Ιταλία (πατρίδα του αρχισυντάκτη μας).

εντάσσονται τα Hardball '94, Brett Hull Hockey και Pele: World Soccer για Sega.

P.: Αγωνιστικό στιλ για την Accolade το '94. Υπάρχουν σχέδια για κάποιες κυκλοφορίες σε SNES;

M.C.: Το Pele: World Soccer θα κυκλοφορήσει και σε SNES και μαζί με αυτό έχουμε το καταπληκτικό



Η Sony θα μεταφέρει στις κονσόλες την πασίγνωστη ταινία Addams Family.

Speed Racer: My Most Dangerous Adventures, βασισμένο στην ομώνυμη αμερικάνικη σειρά κινούμενων σχεδίων.

Ευχαριστήσαμε τον Mark Cochraneγια την ενημέρωση όσον αφορά στις προσεχείς κυκλοφορίες της εταιρίας και κατευθυνθήκαμε προς τη US Gold, για να μιλήσουμε με την παλιά γνωστή μας Nicola Whitehead. Εδώ είχαμε τη δεύτερη συνάντησή μας με τον HULK, που μάθαμε ότι πρωταγωνιστεί στον ομώνυμο τίτλο της εταιρίας, ο οποίος θα κυκλοφορήσει το καλοκαίρι σε όλες τις πλατφόρμες.

Nicola Whitehead: Το "The Incredible Hulk" είναι το πιο καταστροφικό arcade platform που έχετε δει ποτέ. Τοίχοι, αυτοκίνητα και ολόκληρα κτίρια καταστρέφονται στο πέρασμά του, ενώ χαρακτηριστικό είναι ότι κομμάτια του background διαλύονται όταν ο ήρωας βρίσκεται στο απόγειο της δύναμής του.

***Pixel:** Ακούγεται πραγματικά εντυπωσιακό και, δεδομένης της επιτυχίας που έχει ο Hulk στον κόσμο των comics, μάλλον πρόκειται για την επιτυχία του καλοκαιριού.*

N.W.: Την ίδια εποχή περίπου θα κυκλοφορήσει και το Desert Fighter, ένα flight simulator, του οποίου η υπόθεση θυμίζει πολύ τον "Πόλεμο του Κόλπου".

MICROPROSE

Επόμενος σταθμός το περίπτερο της Microprose, όπου είδαμε το Impossible Mission 2025. Οσοι θυμάστε το παλιό καλό Impossible Mission της Epyx στην Amiga σας, ετοιμαστείτε για μία special edition με πολύ καλά γραφικά, animations και ηχητική κάλυψη. Και για όσους δεν είχαν την τύχη να παίξουν το παλιό Impossible Mission, υπάρχει μέσα στο παιχνίδι ολόκληρο, ως extra option, σε ένα από τα υπόγεια του κτιρίου που εξερευνάτε.

EMPIRE SOFTWARE

Σειρά έχει η Empire Software με τέσσερις πολύ καλές κυκλοφορίες σε Amiga, σχεδιασμένες για το καλοκαίρι που μας έρχεται. Ο φίλος μου ο Τσουρινάκης θα έχει προβλήματα στα όνειρά του με το Dreamweb. Το Dreamweb είναι το πρώτο adventure που θα κυκλοφορήσει από την εταιρία και προσφέρει ένα περίεργο interface με την υπόσχεση ότι δεν θα έχετε αρκετούς φίλους και θα σας κυνηγάει η αστυνομία μετά το τέλος του. Αντρέα, καλή τύχη. Για τους φίλους του ποδοσφαίρου η εταιρία κυκλοφορεί το Empire Soccer '94, δίνοντάς τους την ευκαιρία να παρακολουθήσουν το World Cup στις οθόνες της Amiga. Οι δύο άλλοι τίτλοι είναι το Cyber Sapce, ένα 3D role-playing adventure και το The Down of Arial Combat, strategy/flight simulator, που για μία ακόμα φορά μας μεταφέρει στον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο με τα διπλάνα και τους επώνυμους άσους των αιθέρων.

SONY

Η εταιρία με τις περισσότερες ίσως μελλοντικές κυκλοφορίες για κονσόλες είναι η Sony. Στο περίπτερό της μιλήσαμε με την Aliso Jones για τα σχέδια της Sony.

Aliso Jones: Ως εταιρία ασχολούμαστε αποκλειστικά με τίτλους για κονσόλες εκδίδοντας παιχνίδια διαφόρων εταιριών, όπως οι Ocean, Renegade, Absolute και Delphine. Στον κατάλογο των μελλοντικών κυκλοφοριών για Sega Mega CD έχουμε τη μεταφορά του γνωστού Flashback και του Cliffhanger, με εντυπωσιακά γραφικά από την ομώνυμη ταινία. Σε MegaDrive ετοιμάζουμε το Addams Family Values, βασισμένο στην ομώνυμη ταινία, το Mighty Max, με πρωταγωνιστή το λιλιπούτειο 12χρονο σε περιπέτειες αντάξιες ενός Indiana Jones, τους γνωστούς Flintstones και το θρυλικό Elite με ανανεωμένα γραφικά και ήχο.

Pixel: *Αυτά θα κρατήσουν απασχολημένους για πολύ καιρό τους κατόχους κάποιου συστήματος Sega. Τι γίνεται όμως με το αντίπαλο στρατόπεδο της Nintendo;*

A.J.: Θα μπορούσα να πω ότι εδώ τα πράγματα είναι ακόμα καλύτερα. Οι περισσότερες κυκλοφορίες που αναφέραμε για MegaDrive θα εμφανιστούν και σε SNES. Ακόμα, έχουμε προγραμματίσει τίτλους όπως το Choplifter III και το Jurassic Park II. Η καλύτερη δουλειά προσωπικά πιστεύω ότι έχει γίνει για το Game Boy, στο οποίο μεταφέρθηκαν πολλοί και γνωστοί τίτλοι με αποκορύφωμα το Lawnmower Man!!!

P.: *Ευχόμαστε κάθε επιτυχία στα σχέδιά σας, αν και δεν μπορώ να πιστέψω ότι το τεράστιο Lawnmower Man κατάφερε να μεταφερθεί στο Game Boy αν δεν το δω.*

SIERRA

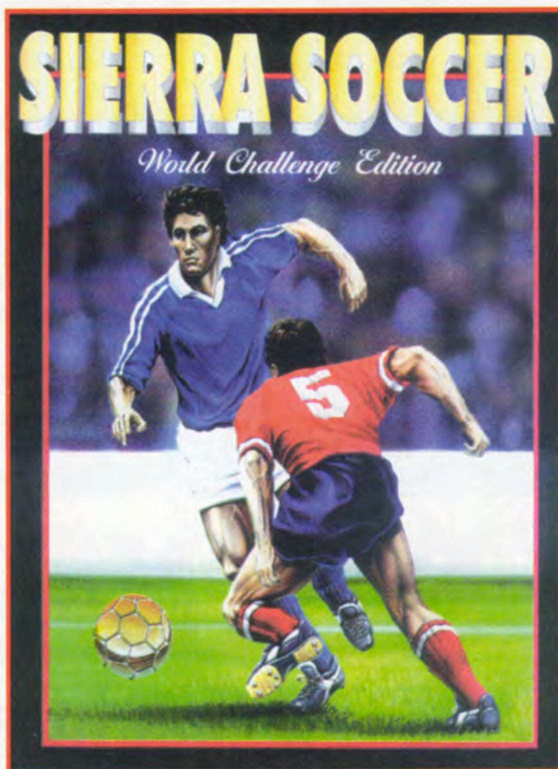
Πηγαίνοντας προς το τελευταίο μας ραντεβού, με τη Renegade, συναντήσαμε τη Sierra, όπου μας έκανε εντύπωση ένας παράξενος, για τα δεδομένα της εταιρίας, τίτλος: Sierra Soccer για Amiga, ο οποίος ετοιμάζεται για το Μάιο. Λέτε να παίζει ο Larry δεξιός κυνηγός;

RENEGADE

Στη Renegade μιλήσαμε με τους Tom Watson και Abby Hains για το μοναδικό τίτλο για Atari ST που είδαμε στην έκθεση. Μιλάμε για το "The Senible World of Soccer", το οποίο θα κυκλοφορήσει και για Amiga.

Tom Watson: Εκτός από το "The Senible World of Soccer" ετοιμάζουμε ακόμα τη μεταφορά του Fire & Ice για CD32, το Elfmania, ένα περίεργο είδος strategy/role playing, το Speedball II για CD32 και το πολλά υποσχόμενο adventure Flight of the Amazone Queen.

Ηδη είναι αργά και τα μεγάφωνα αναγγέλλουν το τέλος της έκθεσης. Οι υπολογιστές και οι οθόνες κλείνουν, τα ηχεία σίγησαν και ο Hulk, μάλλον, πήγε για δείπνο. Στο δρόμο του γυρισμού σκεφτόμαστε τις εκατοντάδες των games που έκαναν, άλλα δειλά άλλα κραυγαλέα, την πρώτη τους εμφάνιση σήμερα. Το '94 προβλέπεται ιδιαίτερα ψυχαγωγικό και το μόνο που έχω να προτείνω είναι: Εφοδιαστείτε με καινούριο Joystick και μείνετε μαζί μας, στους προσεχείς μήνες θα προσπαθήσουμε να καλύψουμε όλα αυτά τα καταπληκτικά παιχνίδια, που demo των οποίων είδαμε στην έκθεση.



Και όμως είναι αληθινό. Η Sierra κυκλοφορεί το δικό της football simulation.



Impossible Mission 2025 από την Microprose

ΗΤΑΝ ΣΚΛΗΡΟΣ ΚΑΙ ΤΟΝ ΕΛΕΓΑΝ ΔΙΣΚΟ

Οσοι έχουν δοκιμάσει τη "γλύκα" του σκληρού δίσκου στην Amiga τους, δεν τον αποχωρίζονται ποτέ. Πολλοί πιστεύουν ότι δεν νοείται υπολογιστής χωρίς αυτόν. Αλλοι, όμως, δεν γνωρίζουν καν τι είναι.

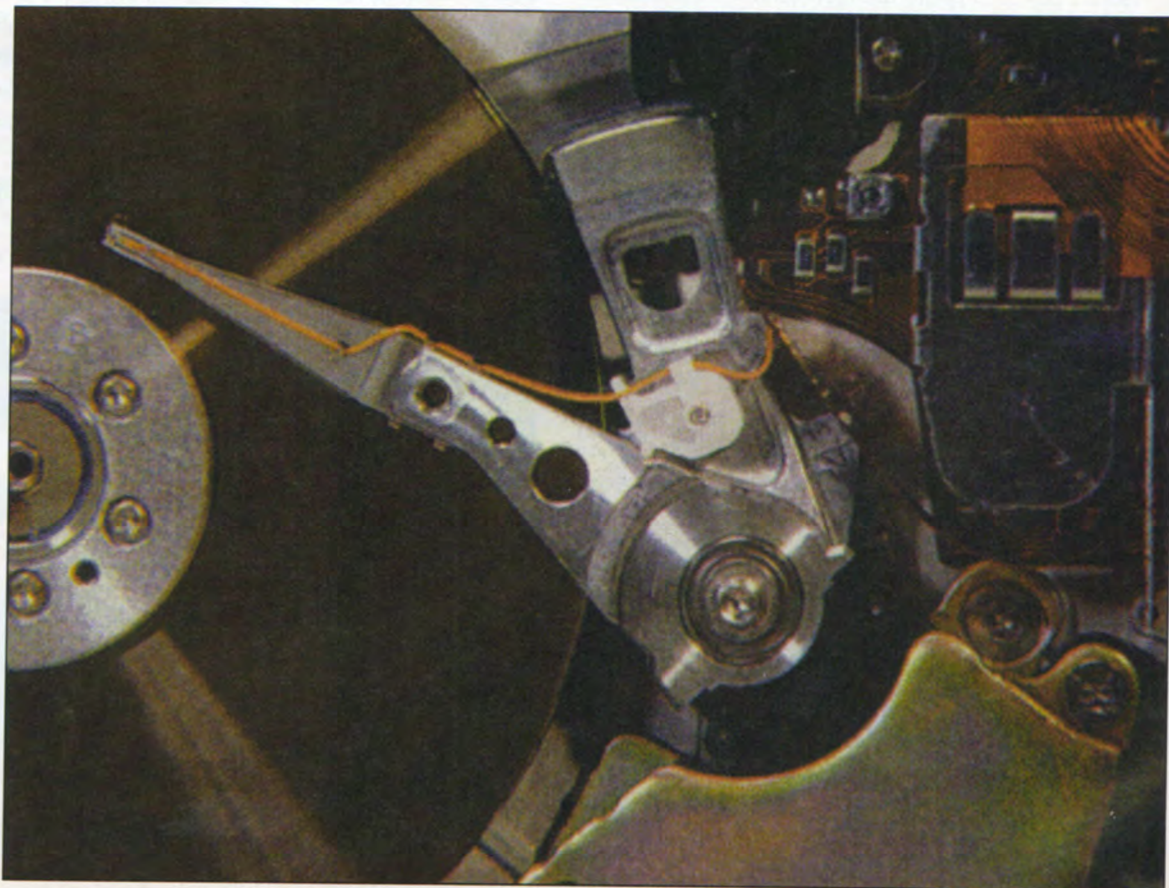
• του Γ. Κακαλέτρη

Στο θέμα αυτού του τεύχους θα βρείτε ό,τι σας χρειάζεται για να κρίνετε αν σας είναι απαραίτητος ένας σκληρός δίσκος, τις διαφορές που έχουν μεταξύ τους οι σκληροί δίσκοι, τι ταιριάζει και με ποια Amiga, καθώς και μερικά ακόμα στοιχεία που σίγουρα θα σας κεντρίσουν το ενδιαφέρον. Αν και δεν πρόκειται για πλήρη οδηγό τεχνολογίας των δίσκων, αφού αυτή εξελίσσεται με ταχύτατους ρυθμούς, θα βρείτε ό,τι σας χρειάζεται για να κατανοήσετε τη λειτουργία και τη χρησιμότητα μιας σειράς από μονάδες περιφερειακής μνήμης. Ας αρχίσουμε, λοιπόν, από αυτόν τον όρο: "Περιφερειακή μνήμη". Χρησιμεύει για να αποδώσει την έννοια συσκευών, οι οποίες συνδέονται με την κεντρική μονάδα του υπολογιστή και έχουν ως στόχο την αποθήκευση και την ανάγνωση δεδομένων. Από την περιφερειακή μνήμη τα δεδομένα μεταφέρονται στην "κεντρική μνήμη" του υπολογιστή, όταν αυτός τα χρειάζεται, για περαιτέρω επεξεργασία.

Διευκρινίζω ότι "δεδομένα" σημαίνει και απλά στοιχεία, όπως θα μπορούσαν να δημιουργηθούν μέσα από ένα πρόγραμμα (αρχεία εικόνων, ήχων, κείμενα κ.λπ.), αλλά και προγράμματα (γιατί και αυτά είναι δεδομένα για τον επεξεργαστή).

ΟΡΟΛΟΓΙΑ ΔΙΣΚΩΝ

Αν δεν έχετε όρεξη να μπλέξετε με τεχνικούς όρους, αγνοήστε αυτό το κομμάτι και προχωρήστε σε πιο πρακτικά θέματα. Από την αρχή της ιστορίας των ηλεκτρονικών υπολογιστών έχουμε συναντήσει διάφορες μορ-



φές περιφερειακής μνήμης, αλλά δε θα ασχοληθούμε παρά μόνο με αυτές που σήμερα χρησιμοποιούνται και αφορούν στην Amiga. Κάθε είδος περιφερειακής μνήμης χαρακτηρίζεται από κάποια στοιχεία, τα οποία επιτρέπουν τη σύγκρισή του με κάποια άλλη. Γενικά στην Amiga χρησιμοποιούμε τρεις αριθμούς για να δείξουμε τις δυνατότητες μιας μονάδας περιφερειακής μνήμης (πιο συγκεκριμένα, εφαρμόζονται στους δίσκους και όχι σε όλες τις μορφές περιφερειακής μνήμης):

1. Χωρητικότητα: Περιγράφει το μέγεθος των δεδομένων που μπορούν να τοποθετηθούν στη μονάδα. Μετριέται συνήθως σε MB (megabytes) και υπάρχει μια αντιστοιχία, περίπου 8 δισκέτες Amiga/5 MB (λαμβάνοντας υπόψη ότι οι δισκέτες περιέχουν συχνά και το σύστημα ή δεν είναι γεμάτες). Οσο μεγαλύτερη η χωρητικότητα τόσο ακριβότερη και γενικά καλύτερη η μονάδα.

2. Ρυθμός μεταφοράς δεδομένων: Η ταχύτητα με την οποία ανταλλάσσονται δεδομένα μεταξύ υπολογιστή και μονάδας. Μετριέται σε KBytes ή MBytes ανά δευτερόλεπτο (1 MB=1.024 KB). Οσο μεγαλύτερος τόσο ικανότερη η μονάδα.

3. Μέσος χρόνος προσπέλασης: Δείχνει την ταχύτητα με την οποία κινείται ο μηχανισμός των κεφαλών της μονάδας. Μετριέται σε ms (miliseconds) και αφορά στο μέσο χρόνο ανά μετακίνηση, σε μια σειρά τυχαίων μετακινήσεων του μηχανισμού. Οσο μικρότερος αυτός ο χρόνος τόσο ικανότερη και γρηγορότερη είναι η μονάδα. Η έννοια της χωρητικότητας είναι προφανής. Οι δύο άλλες έννοιες προκαλούν κάποια σύγχυση στους χρήστες, όσον αφορά στο να συμπεράνουν ποιο σύστημα είναι πιο γρήγορο. Ο ρυθμός μεταφοράς δεδομένων δείχνει έναν τομέα των επιδόσεων της μονάδας και ο χρόνος προσπέλασης έναν άλλο. Αν η οργάνωσή της είναι καλή και χρησιμοποιείται γενικά για τη μεταφορά πολύ μεγάλων αρχείων, ή χρησιμοποιείται παράλληλα με τη λειτουργία κάποιου προγράμματος cache (θα αναφερθούμε παρακάτω), ο ρυθμός μεταφοράς δεδομένων έχει τον πρωταρχικό ρόλο στις επιδόσεις του δίσκου, αφού αποφεύγεται η συνεχής κίνηση των κεφαλών του μηχανισμού. Αν η μονάδα χρησιμοποιείται για να τοποθετούνται σε αυτήν μικρά αρχεία ή γενικά υπόκειται σε συνεχείς ανακατατάξεις που μπερδεύουν τη δομή της, τότε γίνεται απαραίτητη η συνεχής κίνηση των κεφαλών της, με αποτέλεσμα ο χρόνος προσπέλασης να παίζει πολύ σημαντικό ρόλο στις επιδόσεις του συστήματος. Και σε αυτή την περίπτωση, όμως, η ταχύτητα μεταφοράς θα έχει πάλι μεγάλο μερίδιο στις επιδόσεις. Πέρα από τους τρεις παραπάνω αριθμούς υπάρχουν και μερικά ακόμα στοιχεία που αφορούν στη λειτουργία μιας τέτοιας μονάδας: Ο τρόπος σύνδεσής της με τον υπολογιστή (πρωτόκολλο επικοινωνίας), αν είναι αποσπώμενη (removable) και αν είναι μόνο ανάγνωσης ή ανάγνωσης/εγγραφής. Οροι όπως tracks, heads κ.λπ. δε θα απασχολήσουν σχεδόν ποτέ το χρήστη ενός σκληρού δίσκου, γι' αυτό τους αγνοούμε. Στο χώρο της

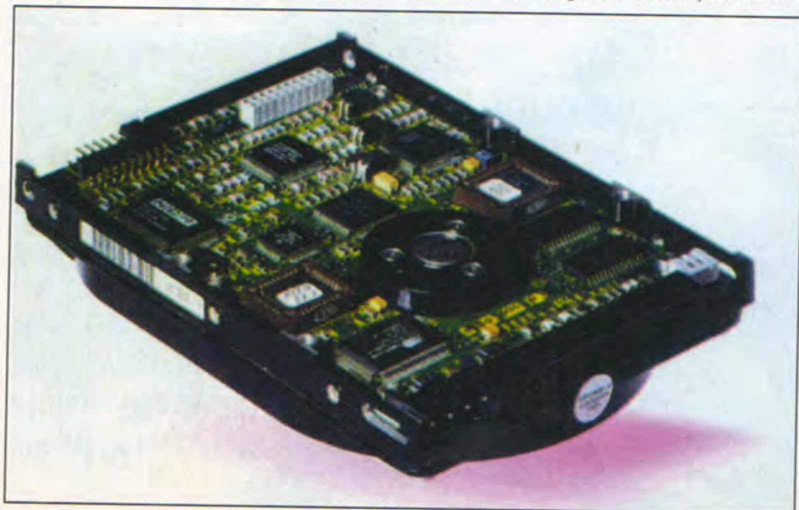


Amiga μέχρι σήμερα έχουν εφαρμοστεί δύο πρωτόκολλα επικοινωνίας με δίσκους: το SCSI και το IDE. Μπορούμε να βρούμε παραδείγματα και άλλων "τεχνασμάτων" επικοινωνίας, που έχουν κατά καιρούς παρουσιάσει η Commodore και άλλοι κατασκευαστές, αλλά δε θα το κάνουμε εδώ. Φυσικά, για κάθε πρωτόκολλο θα χρειαστεί να έχετε και τον κατάλληλο ελεγκτή (controller), ο οποίος θα παίξει πολύ σημαντικό ρόλο στις επιδόσεις του συστήματος. Πολύ σημαντικό ρόλο θα παίξει φυσικά και ο δίσκος που θα χρησιμοποιηθεί. Το SCSI (προφέρονται σκάζι) πρωτόκολλο (Small Computer Systems Interface) είναι ένα υψηλών επιδόσεων πρωτόκολλο που διαδόθηκε πολύ στην Amiga, όταν η 500 και η 2000 μεσουρανούσαν. Στο απόγειό του το βρίσκουμε στην Amiga 3000 όπου δείχνει τις δυνατότητές του. Προτού προχωρήσουμε στις επιδόσεις του και πού απαντάται στην Amiga, αναφέρουμε εγκυκλοπαιδικά ότι μέχρι τώρα έχουν διαδοθεί ευρέως (όχι μόνο στην Amiga) τρεις τύποι SCSI. Το κλασικό SCSI, το οποίο υποστηρίζεται ότι φτάνει σε ρυθμούς μεταφοράς από 3 έως και 5 MBytes/second, σε σύγχρονη σύνδεση, ενώ ξεπερνά τα 700 KB και φτάνει ακόμα και τα 3 MBytes/second σε ασύγχρονη σύνδεση (που είναι και η πιο συχνή). Το SCSI II χωρίς υπερβολή διπλασιάζει τις παραπάνω επιδόσεις, ενώ πρόσφατη παραλλαγή του (SCSI III) απογειώνει ακόμα και τη φαντασία! Στο τυπικό SCSI, μέχρι 7 μονάδες μπορούν να έχουν συνδεθεί στον ίδιο δίαυλο δεδομένων (την ίδια αλυσίδα δηλαδή). Το IDE αφορά στον τυπικό χειρισμό σκληρών δίσκων, όπως τον έχουν γνωρίσει πολλοί χρήστες μέσα από το χώρο των συμβατών. Γενικά δίνει πολύ πιο χαμηλές επιδόσεις από το SCSI, αν και πολύ συχνά θα συναντήσετε περιπτώσεις που τα πράγματα αντιστρέφονται. Στο πρωτόκολλο αυτό δύο μονάδες μπορούν να συνδέονται ταυτόχρονα στο μέγιστο. Στην περίπτωση των 2 μονάδων, η μία θα πρέπει να καθοριστεί ως MASTER και η δεύτερη ως SLAVE. Αυτό συνήθως γίνεται με τη χρήση jumpers (συνδέσεων) πάνω στην κάθε μονάδα. Το πρωτόκολλο IDE, ανάλογα με το δίσκο που θα χρη-

σιμοποιηθεί, μπορεί να έχει επιδόσεις που αρχίζουν από τα 150 KBytes/second (σε υπερβολικές περιπτώσεις), ενώ πολύ συχνά θα πετυχαίνει επιδόσεις γύρω στο 1 MByte/second. Υπάρχουν δίσκοι (π.χ. "Micropolis") που φτάνουν ακόμα και τα 5 MBytes/sec, όμως δεν θα απασχολήσουν τους περισσότερους Amiga users. Τέλος, ένα πρωτόκολλο επικοινωνίας, σειριακό, είναι και αυτό που εφαρμόζεται για την επικοινωνία της Amiga με τα απλά drives, το οποίο επιτρέπει τη χρήση μέχρι 4 ταυτόχρονα μονάδων απλής ή υψηλής πυκνότητας. Ο ελεγκτής για αυτό έρχεται ενσωματωμένος με κάθε Amiga. Αυτά όμως με τα τεχνικά στοιχεία. Ας δούμε μερικές συνηθισμένες μορφές περιφερειακής μνήμης.

FLOPPY DRIVES

Τα drives είναι η πιο γνωστή μορφή περιφερειακής μνήμης για την Amiga. Ενα έρχεται μαζί με καθεμία, ενώ μπορείτε να συνδέσετε ακόμα άλλα 3 ταυτόχρονα. Από το σύστημα ονομάζονται με τη σειρά df0:, df1:, df2:, df3:. Τα τυπικά drives που έρχονται με κάθε Amiga μπορούν να χειριστούν δισκέτες "διπλής πυκνότητας". Σε αυτές συνήθως χωρούν 840 KBytes δεδομένων, περίπου 850.000 χαρακτήρες κειμένου δηλαδή. Συχνά αναφέρονται ως 1 MByte drives ή drives 880 KBytes (γιατί αυτή είναι η μέγιστη χωρητικότητά τους, όταν γραφτεί σε αυτές ένα μόνο αρχείο που να καταλαμβάνει όλο το χώρο της δισκέτας), ή, τέλος, ως 720 KB drives, αφού αυτός ο τίτλος τούς έχει δοθεί από τους PC users. Ομως, ο ελεγκτής της Amiga έχει δυνατότητα να χρησιμοποιήσει και δισκέτες "υψηλής πυκνότητας", μέσα από τον κατάλληλο μηχανισμό που ονομάζεται High Density Drive ή drive 1.44 (από το χώρο των συμβατών πάλι ο όρος). Σε αυτή την περίπτωση η Amiga μπορεί να αποθηκεύσει σε μία δισκέτα μέχρι και 1.760 KBytes! Οι περισσότερες Amiga δεν είναι εξοπλισμένες με κατάλληλα drives που χειρίζονται high density δισκέτες, όμως μπορούν να εξοπλιστούν είτε εσωτερικά είτε εξωτερικά. Η Amiga 3000, στις τελευταίες τις εκδόσεις, έχει drives 1.760 KB. Προτού ολοκληρώσουμε το θέμα των drives, αναφέρουμε ότι υπάρχουν ακόμα drives 2.88 MBytes (τετραπλής πυκνότητας) που χρησιμοποιούν ειδικές δισκέτες. Κάθε είδος drive μπορεί να χειριστεί και χαμηλότερες πυκνότητες από την αναφερόμενή του, όχι όμως υψηλότερες. Τέλος, όσον αφορά στην ταχύτητα των drives, αυτή είναι λίαν απογοητευτική: μεταφορά δεδομένων περίπου 21 KBytes/sec και μέσος χρόνος προσπέλασης της τάξης των εκατοντάδων ms.



STREAMERS

Πρόκειται για μονάδες οι οποίες χρησιμοποιούνται για την αποθήκευση των δεδομένων που φυλάγονται σε σκληρούς δίσκους, για λόγους ασφαλείας (backup). Είναι μονάδες ανάγνωσης/εγγραφής με τυπικές χωρητικότητες 60, 80, 120 κ.λπ. MBytes, όμως δεν πρέπει να συγχέονται με τα υπόλοιπα που περιγράφονται εδώ. Δεν μπορεί κάποιος να διαβάζει δεδομένα από ταινία streamer (ή να γράφει πάνω σε αυτή) με τον καθιερωμένο τρόπο ανάγνωσης από δίσκο (random access). Απλώς μπορεί να μεταφέρει δεδομένα σε αυτήν από το δίσκο, ώστε να τα έχει κάπου σε περίπτωση καταστροφής του δίσκου και να τα επαναφέρει. Η χρήση τους γίνεται προφανής σε συστήματα με μεγάλους σκληρούς δίσκους. Στην Amiga απαιτούν συνήθως SCSI interface.

ΑΠΟΣΠΩΜΕΝΟΙ ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

Πρόκειται για μία μορφή σκληρών δίσκων που συνδυάζουν πλεονεκτήματα των κλασικών "μόνιμων" σκληρών και των δισκετών. Εχουν πολύ υψηλές επιδόσεις, που πλησιάζουν και πολλές φορές ξεπερνούν αυτές των κανονικών σκληρών δίσκων. Εχουν σχετικά μεγάλες χωρητικότητες που ξεκινούν από 40+ MBytes, περνούν από τα 80, 150, 250 κ.λπ. Δέχονται "κάρτες", δίσκους δηλαδή, πάνω στους οποίους αποθηκεύονται τα δεδομένα. Φυσικά με ένα μηχάνημα μπορεί κανείς να έχει περισσότερες από μία κάρτες. Η διαφορά των καρτών αυτών από τις απλές δισκέτες είναι ότι, πέραν της διαφορετικής μορφής του δίσκου που κρύβουν, συνήθως φέρουν και κάποιο τμήμα του μηχανισμού ανάγνωσης. Γνωστοί τύποι είναι τα SyQuest, Bernoulli κ.λπ. Απαιτούν SCSI interface. Βέβαια, όπως καταλαβαίνετε, οι κάρτες τους είναι κατά πολύ ακριβότερες από τις απλές δισκέτες και συνήθως η τιμή τους ανέρχεται στις μερικές δεκάδες χιλιάδες δραχμές (ανάλογα με τη χωρητικότητα). Η μικρή προσωπική μου εμπειρία έδειξε ότι, αν και "αποσπώμενοι", είναι ιδιαίτερα ευπαθείς...

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

Αν και ο όρος περιλαμβάνει και τους αποσπώμενους, εμείς θα αναφερόμαστε μόνο στην κλασική μορφή των μόνιμων σκληρών δίσκων. Εγκαθίστανται στο σύστημα μόνιμα (όσο είναι δυνατό να πει κανείς "μόνιμα") και αποτελούν ζωτικό στοιχείο του. Περιορίζουν στο ελάχι-

στο δυνατό τις ανάγκες για εύκαμπτες δισκέτες και ανεβάζουν στο κατακόρυφο τις επιδόσεις ενός υπολογιστικού συστήματος. Τυπικά μεταφέρουν από 150 έως ...MB/sec, συνήθως η ταχύτητα θα βρίσκεται από τα 0.5 έως 1.2 MB/sec. Τυπικοί χρόνοι προσπέλασης από 12 έως 29 ms (υπάρχουν και πιο αργοί αλλά καλύτερα να τους αποφύγετε). Κυκλοφορούν σε διαστάσεις 2.5, 3.5 και 5.25 ιντσών. Προς το παρόν μόνο οι δύο πρώτες μας απασχολούν στην Amiga.

ΔΟΚΙΜΕΣ

Αυτά από την πλευρά των μηχανημάτων... Ομως, τι γίνεται από την πλευρά των δίσκων; Ορισμένα καταστήματα, λοιπόν, είχαν την ευγενή καλοσύνη να μας δανείσουν για δοκιμή μερικά μοντέλα σκληρών δίσκων για διάφορα μοντέλα Amiga: A500 (και plus) και A1200 (και A600).

Alfa Power (500 και 500 plus)

Πρόκειται για έναν εξωτερικό δίσκο για Amiga 500 και 500 plus. Αν και έχουμε συνηθίσει σε SCSI ελεγκτές και δίσκους που να συνδέονται στη θύρα επέκτασης στο πλάι της μικρής Amiga, σε αυτή την περίπτωση έχουμε να κάνουμε με έναν AT-BUS ελεγκτή και δίσκο. Στην πραγματικότητα έχουμε "τρία σε ένα", αφού εκτός από τα δύο παραπάνω το κουτί περιέχει και θέση για επέκταση μνήμης fast μέχρι 2 MB. Εξωτερικά η αισθητική είναι χειρότερη από σχεδόν όλες τις άλλες κατασκευές που έχουν εμφανιστεί για αυτό το σκοπό, όμως δε σημαίνει ότι δεν είναι και πρακτικό, αφού οι ρυθμίσεις γίνονται από τους δύο διακόπτες που βρίσκονται στο εμπρός μέρος του κουτιού. Ο ένας αφορά στην ενεργοποίηση του δίσκου (γλιτώνει το σύστημα από σπατάλη μνήμης όταν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί για παιχνίδια από δισκέτα), ενώ ο άλλος απενεργοποιεί τη μνήμη αν έχει βέβαια προστεθεί στο περιφερειακό. Ο Alfa Data της δοκιμής μας είχε 40 MB δίσκο και 2 MB μνήμης. Οι επιδόσεις του είναι σχετικά χαμηλότερες από αυτές των SCSI δίσκων που βρίσκουμε για την ίδια σύνδεση, όμως το ίδιο συμβαίνει και με την τιμή του. Οι επιδόσεις του στον τομέα της μεταφοράς δεδομένων ήταν 455 KB/sec χωρίς τη fast RAM, ενώ με τη χρήση της τελευταίας έφτασε τα 575 KB/sec.

Commodore A590 (500 και 500 plus)

Ενας από τους πιο παλιούς "συνεργάτες" της Amiga στην τελευταία του βασική έκδοση έδινε (όπως πάντα) δύο controllers (ο ένας είναι SCSI) στο ίδιο κουτί, ένα δίσκο XT με χωρητικότητα 20 MB (συνδέεται στο δεύτερο ελεγκτή) και θέσεις για προσθήκη εξωτερικής fast RAM μέχρι 2 MB. Το σύστημα με τη χρήση SCSI δίσκου και μνήμης fast γίνεται αρκετά αξιόπιστο και γρήγορο, δε συμβαίνει όμως το ίδιο όταν χρησιμοποιείται με τον υπερβολικά αργό δίσκο που συνοδεύει το βασικό μοντέλο. Ο ιδιαίτερα παλιάς τεχνολογίας δίσκος δεν καταφέρνει να περάσει τα 150 MB/sec χωρίς τη χρήση fast RAM... Συνδέεται αριστερά στη θύρα επεκτάσεων της Amiga 500 και 500 plus, και με μια σειρά από διακόπτες στο πίσω μέρος του ελέγχεται πλήρως η λειτουργία του. Στα πλεονεκτήματά του πρέπει να αναφερθεί η pass through θύρα του, που δίνει τη δυνατότητα να συνδεθούν και άλλα περιφερειακά στο αριστερό μέρος της Amiga (π.χ. Action Replay, scanners κ.λπ.). Δεν έχει διακόπτη τροφοδοσίας ούτε αυτός, αφού "καταλαβαίνει" την κατάσταση της τροφοδοσίας της Amiga, συνοδεύεται όμως από δικό του τροφοδοτικό.

GVP Impact II (500 και 500 plus)

SCSI controller με δίσκο Quantum 105 MB και 2 MB

ΠΟΙΑ AMIGA ΠΑΙΡΝΕΙ ΤΙ

Amiga 500: Δεν έχει ενσωματωμένο ελεγκτή σκληρού δίσκου, μπορείτε να προμηθευτείτε κάποιον μαζί με την αγορά του δίσκου. Κυκλοφορούν και SCSI και IDE ελεγκτές. Συνηθίζονται οι σκληροί δίσκοι 3.5 ιντσών.

Amiga 2000: Δεν έχει ενσωματωμένο σκληρό δίσκο ή ελεγκτή, εκτός αν έχει γίνει τέτοια παραγγελία από τον αγοραστή. Μπορεί να εφοδιαστεί εσωτερική κάρτα με σκληρό δίσκο, είτε SCSI είτε IDE. Συνηθίζονται πλέον οι δίσκοι των 3.5 ιντσών, αν και παλιότερα χρησιμοποιήθηκαν και των 5.25.

Amiga 600: Εχει ενσωματωμένο ελεγκτή IDE για 2 σκληρούς δίσκους. Στο εσωτερικό της υπάρχει κατάλληλη υποδοχή για μία μονάδα των 2.5 ιντσών, όμως με διάφορες επεμβάσεις μπορεί να τοποθετηθεί εξωτερικός των 3.5 (που είναι κατά πολύ φθηνότερος) ιντσών. Ηδη, κυκλοφορούν και εξωτερικοί σκληροί 3.5 ιντσών, οι οποίοι συνδέονται στην ειδική θύρα PCMCIA. Ερχεται και σε συσκευασία με εγκατεστημένο από την Commodore σκληρό δίσκο (αν και είναι δυσεύρετη).

Amiga 1200: Ο,τι ισχύει για την Amiga 600 ισχύει και εδώ. Επιπλέον, υπάρχει η δυνατότητα προσθήκης ελεγκτή SCSI II στο σύστημα (από ανεξάρτητο κατασκευαστή), ώστε να αυξηθούν κατακόρυφα οι επιδόσεις. Με εξωτερικούς δίσκους το 1MB/sec είναι σχετικά απλή υπόθεση.

Amiga 4000: Ερχεται με ενσωματωμένο ελεγκτή IDE, καθώς και σκληρό δίσκο, από 80 MB και άνω, των 3.5 ιντσών. Μπορεί να τοποθετηθεί εσωτερικός ελεγκτής SCSI ή SCSI II και ανάλογος σκληρός δίσκος για πολύ υψηλότερες επιδόσεις.

Amiga 3000: Η προσωπική μου επαφή με αυτόν τον υπολογιστή με έχει πείσει ότι πρόκειται για το πιο ολοκληρωμένο και "επαγγελματικό" μοντέλο της Commodore, προς το παρόν τουλάχιστον. Ο ενσωματωμένος SCSI ελεγκτής είναι standard, όπως και ο SCSI σκληρός δίσκος των 50 MB και άνω, ενώ μπορεί πολύ εύκολα να πετύχει επιδόσεις των 2.2 MB/second σε ασύγχρονη μεταφορά (π.χ. με δίσκο Quantum LPS120S). Φυσικά, μπορούν με άλλους δίσκους να επιτευχθούν αρκετά υψηλότερες επιδόσεις, ενώ από ανεξάρτητους κατασκευαστές κυκλοφορούν και SCSI II ελεγκτές!

fast RAM περιείχε το σύστημα της δοκιμής μας και αποτελεί μία από τις πολύ αποδοτικές, αλλά συνάμα ακριβές, λύσεις για προσθήκη σκληρού δίσκου στην Amiga 500 και 500 plus. Οπως και στις άλλες περιπτώσεις το σύστημα είναι "τρία σε ένα", με τη διαφορά ότι εδώ οι θέσεις για τη μνήμη RAM μπορούν να χωρέσουν μέχρι 8 MB, το μέγιστο ποσό εξωτερικής μνήμης που μπορεί να τοποθετηθεί σε μια Amiga 500. Η αισθητική είναι κορυφαία όπως επίσης και η αξιοπιστία, όμως το σύστημα έχει και κάποια μικρά μειονεκτήματα:

Πρώτον, έχει ξεχωριστό διακόπτη τροφοδοσίας για δίσκο και Amiga.

Δεύτερον, έχει μόνο ένα διακόπτη χειρισμού, αυτόν της ενεργοποίησης/απενεργοποίησης του σκληρού.

Τρίτον, δεν έχει pass through της θύρας επέκτασης της Amiga. Από την άλλη, έχει ενσωματωμένη θύρα επέκτασης στην οποία μπορεί να προστεθεί AT emulator με τον 286 στα 16 MHz, ώστε να δώσει συμβατότητα με IBM στην Amiga, με πάρα πολύ καλές επιδόσεις. Στο πίσω μέρος του κουτιού υπάρχει η θύρα σύνδεσης SCSI μονάδων, όπως και σε σχεδόν κάθε SCSI ελεγκτή, πάνω στην οποία μπορούν να συνδεθούν άλλοι 6 δίσκοι SCSI ή άλλες μονάδες που υποστηρίζουν το πρωτόκολλο αυτό. Εκεί που κερδίζει ο GVP Impact II είναι ο τομέας των επιδόσεων, αφού η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων με τη χρήση fast RAM πλησιάζει τα 720 KB/sec. Λόγω του πολύ καλού δίσκου που περιέχει, πολύ χαμηλά βρίσκονται και οι χρόνοι προσπέλασης (περίπου 17 ms μέσος όρος). Το νεότερο μοντέλο της GVP ονομάζεται A530 και προσφέρει αρκετά καλύτερες επιδόσεις, θέση για επιταχυντή 68030 και 32 bit RAM, καθώς και υψηλότερη τιμή.

CONNER CP2064, 2.5" (A600, A1200)

Τα δύο πρόσφατα μικρά μοντέλα της Amiga έχουν τη δυνατότητα να δεχτούν εσωτερικούς δίσκους 2.5 ιντσών, οι οποίοι συνδέονται στον ενσωματωμένο ελεγκτή τύπου IDE. Οι δίσκοι είναι οι τυπικοί των φορητών συμβατών. Ο συγκεκριμένος της Conner Peripherals, με χωρητικότητα 63 MB, έχει 823 κυλίνδρους, 4 κεφαλές, 38 sectors/track και προσφέρει αξιοπρεπέστατες επιδόσεις. Λόγω του πιο γρήγορου bus των 32 bits της Amiga 1200 (όπου και μετρήθηκαν οι επιδόσεις του) ξεπερνά αρκετά τους SCSI για την Amiga 500. Συγκεκριμένα μετέφερε δεδομένα με ρυθμό 805 KB/sec χωρίς fast RAM και 810 KB/sec με fast RAM. Ο δίσκος αποκρίνεται πολύ γρήγορα στην αρχή, με αποτέλεσμα να μην απαιτείται RESET του συστήματος κατά την εκκίνηση.

Το σύστημα δεν παρουσίασε κανένα πρόβλημα, αν και στην ισχνή παροχή του τροφοδοτικού της 1200 είχαν συνδεθεί ένα εξωτερικό drive και 4 MB fast RAM. Ο δίσκος αναγνωρίζεται (όπως και οι άλλοι εσωτερικοί) σαν SCSI (μη σας ξεγελάσει βέβαια αυτό), αφού αυτό δίνει μεγαλύτερη ευελιξία στο σύστημα ελέγχου τους από το software.

Tidbit 80, 2.5" (A600, A1200)

Επίσης 2.5 ιντσών, ο δίσκος αυτός συνδέεται με τη 1200 ή την Amiga 600, στον ενσωματωμένο ελεγκτή IDE. Ο,τι αναφέρεται για τον CP2064, ισχύει και για αυτόν, ο οποίος, shmeivtéon, είναι της Western Digital. Διαφορές εντοπίζονται στη χωρητικότητα και την ταχύτητα. Κατ' αρχάς, αυτός έχει χωρητικότητα 81.5 MB, 980 κυλίνδρους, 10 κεφαλές και 17 sectors/track. Μεγάλη, εις βάρος του, διαφορά βρίσκουμε στις επιδόσεις του, οι οποίες χωρίς την ύπαρξη fast RAM, πέφτουν στα 400 KB/sec. Οταν υπάρχει και fast RAM, στο σύστημα, τότε το νούμερο αλλάζει εντελώς και φτάνει τα 700 KB/sec. Αξιοσημείωτο φαινόμενο που με ανάγκασε να επαναλάβω αρκετές φορές τις δοκιμές των δύο δίσκων ώστε να σιγουρευτώ απόλυτα (CP2064 και Tidbit 80), αφού ο ένας έμενε σχεδόν σταθερός ενώ ο άλλος άλλαζε εντελώς χαρακτήρα!

Caviar 2250, 2340 και 2420, 3.5"

Οπως θα έχετε καταλάβει από την παρουσίαση, σε προηγούμενο τεύχος, κατασκευής για την προσθήκη εξωτερικού δίσκου 3.5 ιντσών για την Amiga 1200 και 600, στον ελεγκτή των δύο αυτών μοντέλων μπορεί να συνδεθεί ένας κανονικός δίσκος 3.5 ιντσών, αρκεί κάποιος να φτιάξει το κατάλληλο καλώδιο. Επίσης, τέτοιος δίσκος μπορεί να προστεθεί σε κατάλληλους ελεγκτές για Amiga 500 ή Amiga 2000 καθώς και στις 4000/030 και 4000/040. Τα πλεονεκτήματά τους είναι τέσσερα: πολύ υψηλές επιδόσεις, χαμηλότερη τιμή, αφθονία μοντέλων και πολύ μεγάλες χωρητικότητες. Αντιστάθμιση η μεγαλύτερη κατανάλωση ισχύος από το τροφοδοτικό. Αυτός είναι και ο λόγος γιτ τον οποίο κάποιος δεν μπορεί (εκ πρώτης όψεως) να συνδέσει τέτοιο δίσκο στην Amiga 1200 ή 600. Απαξ και έχει κανείς κουτί εξωτερικό ή τις γνώσεις και το θάρρος για να συνδέσει εσωτερικά τέτοιο δίσκο στην Amiga του, τότε τα τρία παραπάνω μοντέλα της Western Digital πρέπει να είναι στις κορυφαίες θέσεις των προτιμήσεών του: Caviar 2250, 2340 και 2420. Χωρητικότητες από 250 έως 420 MB, οι οποίες μπορούν να καλύψουν πολύ σοβαρές εφαρμογές και επιδόσεις που "κόβουν" την ανάσα. Average access time της τάξης των 11-12 ms για το μεγάλο μοντέλο της σειράς (Caviar 2420) και ταχύτητα μεταφοράς της τάξης του 1.8 MB/sec με τη βοήθεια fast RAM.

Τα άλλα δύο μοντέλα, κατά φθίνουσα σειρά, πετυχαίνουν 1.75 MB/sec και 1.6 MB/sec, ενώ οι χρόνοι προσπέλασης είναι κάπου μεταξύ 12 και 14 ms. Οι ταχύτητες μεταφοράς παραμένουν ιδιαίτερα υψηλές ακόμα και χωρίς fast RAM, αν και υποβαθμίζονται αρκετά. Πάλι κατά φθίνουσα σειρά, έχουμε 1350, 1100 και 1000 KB/sec. Αν λοιπόν ψάχνετε για μεγάλη χωρητικότητα, τότε η τιμή συμφέρει και οι επιδόσεις βρίσκονται σε άλλη τάξη μεγέθους από αυτή των 2.5". Επίσης, μπορείτε να τους βρείτε πολύ εύκολα...



GLAYFIGHTER

Ακούγοντας κάποιος "beat'em up" αμέσως σκέφτεται δύο σωματώδεις αντιπάλους που μπαίνουν σε μια πίστα και αλληλοξυλοκοπούνται μέχρι τελικής πτώσεως. Το "Glayfighter" διατηρεί την... ανταλλαγή αβροτήτων, όσο για τη μορφή των ηρώων, τα πράγματα δεν ακολουθούν πιστά την πεπατημένη...

Λαμπρά παραδείγματα της ιδιαιτερότητας των χαρακτήρων είναι ο Taffy, το ζαχαρωτό που έμαθε πολεμικές τέχνες, και ο Mr Frosty, πιθανότατα καταγόμενος από τα Ιμαλάια, με εξαιρετικά παγωμένη και επικίνδυνη αναπνοή. Καθε ένας από τους οκτώ περίεργους χαρακτήρες έχει το δικό του ρεπερτόριο κινήσεων, καθώς και μερικούς άσους στο μανίκι του, δηλαδή τις "θανατηφόρες" κινήσεις του. Οι προγραμματιστές έχουν φροντίσει ώστε σε διαφορετικούς χαρακτήρες οι κινήσεις να γίνονται με διαφορετικό συνδυασμό πλήκτρων (ευτυχώς αυτό δεν επηρέασε τον τρόπο μετακίνησης: η κίνηση αριστερά γίνεται σε όλους τους χαρακτήρες πατώντας την αριστερή διεύθυνση στο χειριστήριο) και έτσι ο στόχος να μάθετε άψογα το χειρισμό όλων των χαρακτήρων δεν είναι τόσο απλός, από την άλλη, όμως, κάτι τέτοιο δεν είναι και απαραίτητο: μαθαίνοντας μόνο δύο ή τρεις κινήσεις για κάθε χαρακτήρα είναι δυνατό -αν και όχι εύκολο- να φτάσετε πολύ μακριά. Φυσικά, όταν παίζετε με αντίπαλο κάποιο φίλο σας τα πράγματα αλλάζουν και τέτοια ημίμετρα δεν περνάνε... Τα γραφικά είναι σίγουρα το πιο αξιομνημόνευτο στοιχείο του παιχνιδιού: οι φιγούρες είναι προσεγμένες μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια και κινούνται ομαλότατα, αλλά και τα σκηνικά είναι στα ίδια επίπεδα. Για τον ήχο θα μπορούσαμε να πούμε μόνο καλά λόγια, αλλά ένα-δύο παράπονα θα μπορούσαν να διατυπωθούν για την αίσθηση του παιχνιδιού. Κατ'αρχάς ότι είναι εξαιρετικά εύκολο και στη συνέχεια ότι ο έλεγχος σύγκρουσης δεν είναι πάντα ακριβής. Ως σύνολο, πάντως, το "Glayfighter" είναι ένα εξαιρετικά αξιόλογο κομμάτι για τη συλλογή σας, ειδικότερα αν έχετε αντίπαλο για τη μάχη...



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Με τις ομάδες να μπαίνουν στην τελική ευθεία της προετοιμασίας τους για τη σέντρα του Παγκόσμιου Κυπέλλου, αρχίζουν να ξεφυτρώνουν το ένα μετά το άλλο τα παιχνίδια με ποδοσφαιρικά θέματα, όπως τα μανιτάρια μετά τη βροχή. Το αξιοσημείωτο στο "FIFA International Soccer" είναι ότι έχει την επίσημη σφραγίδα της FIFA, αλλά αυτό ελάχιστα ενδιαφέρει. Το ερώτημα είναι αν πρόκειται για ένα αξιόλογο παιχνίδι ή άλλη μια ηχηρή αποτυχία.

Ευτυχώς, τα νέα είναι ευχάριστα. Αρχίζοντας από τη -λιγότερο σημαντική- αισθητική άποψη του παιχνιδιού, τα γραφικά είναι πάρα πολύ καλά και κινούνται με μεγάλη ταχύτητα και ομαλά, ενώ ο ήχος είναι πλούσιος, περιλαμβάνοντας όχι μόνο ήχους του παιχνιδιού, αλλά και ζητωκραυγές του πλήθους. Η ουσία όμως βρίσκεται στη ρεαλιστικότητα και την αίσθηση του παιχνιδιού, όπου το παιχνίδι σημειώνει αρκετά... γκολ. Ο έλεγχος της μπάλας είναι ρεαλιστικός, υπάρχουν προβολές, κεφαλιές, φαλτσαριστά σουτ, πάσες με ρυθμιζόμενη δύναμη και πολλά άλλα όμορφα στοιχεία. Υπάρχουν ακόμη και καινοτομίες, όπως η δυνατότητα να παίζουν πέντε παίκτες ενάντια στον υπολογιστή ή τέσσερις ενάντια σε έναν, ή δύο ενάντια σε δύο πέρα από την "κλασική" αντιμετώπιση του υπολογιστή ή ενός φίλου σας. Ο ανταγωνισμός ανάμεσα στα παιχνίδια ποδοσφαίρου αυτή την εποχή προβλέπεται σκληρός, όπως και οι αγώνες του Παγκόσμιου Κυπέλλου.



KING'S QUEST VI

Η Sierra δεν φαίνεται διατεθειμένη να εγκαταλείψει μια από τις πιο δημοφιλείς σειρές παιχνιδιών, το King's Quest, και έτσι έχουμε τώρα το έκτο μέλος της οικογένειας, μεταφερμένο από τα PCs στην Amiga. Στο παιχνίδι αυτό παίρνετε το ρόλο του πρίγκιπα Αλέξανδρου, ο οποίος ξεκίνησε με πλοίο για να πάει στην αγαπημένη του Χασιμά, αλλά το πλοίο τελικά βρέθηκε στο βυθό της θάλασσας.

Ο ίδιος, ευτυχώς, έφτασε μετά από πολλές περιπέτειες στον προορισμό του, όπου τον περίμεναν δυσάρεστες εκπλήξεις: ο κακός βεζίρης είχε αναλάβει τον έλεγχο των πραγμάτων, εγκαθιδρύοντας ένα κράτος τρόμου, ενώ παραλληλα σχεδίαζε να παντρευτεί την πριγκίπισσα.

Περιττό να πούμε ότι όλα αυτά οφείλονται στις μαγικές ικανότητες και την πονηριά του βεζίρη με αποτέλεσμα να χρειάζεται κάποιος εξίσου πονηρός αντίπαλος για να λύσει τα μάγια: εσείς...

Η δράση, στο καινούριο παιχνίδι περιπέτειας της Sierra, εκτυλίσσεται σε τέσσερα νησιά, καθένα από τα οποία διαθέτει τα δικά του γραφικά και τους δικούς του γρίφους. Θα πρέπει να περιπλανηθείτε αρκετά για να βρείτε τα αντικείμενα, τα οποία θα συμπληρώσουν τις σελίδες που λείπουν από το μαγικό βιβλίο, το οποίο είναι ο μόνος τρόπος για να λύσετε τα μάγια. Η περιπλάνηση, πάντως, είναι εύκολη υπόθεση, απλά δείχνετε στον πρίγκιπα πού θέλετε να τον οδηγήσετε και πατάτε το κουμπί του ποντικιού.

Οι υπόλοιπες διαταγές που μπορείτε να δώσετε στον ήρωά μας είναι μόνο τέσσερις: συνομιλία, εξέταση, άγγιγμα και χρησιμοποίηση αντικειμένου, οι οποίες είναι επιλέξιμες μέσω του ποντικιού.

Συνολικά, το σύστημα ελέγχου είναι πολύ καλό και δεν δημιουργεί κανένα πρόβλημα.

Για τους υπόλοιπους τομείς του παιχνιδιού δεν θα κάνουμε ξεχωριστή κριτική, απλά θα πούμε ότι η Sierra διατήρησε και σε αυτό το παιχνίδι, τα υψηλά επίπεδα που την έχουν καταξιώσει.

Το παιχνίδι "εγγυάται" πολλά-πολλά ξενύχτια στους φίλους των παιχνιδιών περιπέτειας.





SKELETON KREW

Χρονολογία: 2070 μ.Χ. Τόπος: Τερατούπολη, αλλά μη μας ρωτήσετε πού ακριβώς είναι αυτή η πόλη. Σενάριο: Ο αξιότιμος κ. Kadaver έχει φτιάξει ένα στρατό από μεταλλαγμένους, χρησιμοποιώντας κρυογενετικές μεθόδους, με στόχο να κυριαρχήσει. Οι στρατιωτικοί, από την άλλη πλευρά, έχουν δημιουργήσει μια ομάδα επιλέκτων, με την ονομασία "Skeleton Krew", η οποία θα αναλάβει να εισχωρήσει στα εργαστήρια του Kadaver και να καταστρέψει τα πάντα.

Διαλέξτε λοιπόν ένα από τα τρία μέλη της ομάδας, επιλέξτε αν θα είστε μόνος σας ή θα σας συντροφεύει στο δύσκολο εγχείρημά σας κάποιος φίλος σας, και η δράση απλώνεται μπροστά σας, χωρισμένη σε 18 ζώνες και 5 επίπεδα.

Η απεικόνιση της δράσης γίνεται σε τρεις διαστάσεις, στο στιλ του "Quaratron" και του "Escape from the Planet of the Robot Monsters", και η κύρια ενασχόλησή σας θα είναι να θέτετε πρόωρο τέρμα στις τεχνητές ζωές των αντιπάλων σας.

Η μετακίνησή σας από χώρο σε χώρο γίνεται με τα πεδία, αλλά σε ορισμένα σημεία μπορείτε να ανεβείτε σε μοτοσικλέτες και τζετ-σκι που θα επιταχύνουν την κίνησή σας και θα σας βοηθήσουν να αποφύγετε τα πυρά των εχθρών σας. Μην ψάξετε πάντως για στοιχεία στρατηγικής ή γρίφους σε αυτό το παιχνίδι γιατί θα απογοητευτείτε: το "Skeleton Krew" διαθέτει μόνο δράση και εξόντωση εχθρών.

Η Core δεν ξέχασε βέβαια να πλαισιώσει τη δράση αυτή με πρώτης ποιότητας γραφικά και ηχητικά εφέ και έτσι, στις αρχές Ιουνίου, θα έχετε στα χέρια σας την ολοκληρωμένη έκδοση ενός παιχνιδιού που θα σας κρατήσει μακριά από τον καλοκαιρινό ήλιο για πολλές ώρες.



KICK OFF 3



Αν δεν πιστεύετε στη μετεμψύχωση, το "kick off" μπορεί να αποτελέσει την αιτία να αλλάξετε γνώμη: πρώτη γέννηση το '88, δεύτερη το 1990, τρίτη το 1993 με άλλο όνομα ("Goal!") και αρκετές ενδιάμεσες "μεταλλάξεις" ("extra time", "player manager"). Όλοι πίστευαν ότι ο κύκλος θα έκλεινε με την αποχώρηση του Dino Dini από την Anco, αλλά το "kick off" φαίνεται να προσαρμόζεται στη νέα εποχή και να εξελίσσεται σε "kick off 3".

Η πιο εμφανής εξέλιξη είναι η μορφολογική: μετά από έξι χρόνια εγκαταλείπεται η κάτοψη ως προοπτική απεικόνισης του αγωνιστικού χώρου και η κάμερα μετακινείται στα δημοσιογραφικά θεωρεία, δίνοντας μια άποψη του χώρου από πλάγια και ψηλά. Επίσης το γήπεδο είναι πλέον οριζόντιο και όχι κατακόρυφο.

Πολλές αλλαγές προμηνύονται και για τον "εσωτερικό κόσμο" του παιχνιδιού, χωρίς όμως να δίνονται πολλές πληροφορίες για αυτές, πέρα από το στερεότυπο "θα κάνουν το παιχνίδι πιο ρεαλιστικό". Μια σημαντική τροποποίηση, που ανακοινώθηκε από την Anco, είναι η προσθήκη επιτελικών παικτών. Οι επιτελικοί παίκτες καθορίζουν τον τρόπο ανάπτυξης της ομάδας, μια και όταν πάρουν την μπάλα θα ψάξουν για ξεμαρκάριστο κεντρικό ή πλάγιο επιθετικό, ανάλογα με το στιλ παιχνιδιού της ομάδας (π.χ. ο Γκασκόιν θα επιχειρήσει την κλασική βρετανική σέντρα ή "καμινάδα", ενώ ο Ματέους θα προτιμήσει κάποια μεταβίβαση στα πλάγια της επίθεσης ή σουτ).

Ο αριθμός των επιτελικών παικτών διαφέρει από ομάδα σε ομάδα, ανάλογα με τη δυναμικότητά της (κανένας για τους Νοτιοκορεάτες, ένας για τους Άγγλους, δύο για τους Γερμανούς, ενώ οι υπεύθυνοι για το παιχνίδι πιστεύουν ότι στη Βραζιλία αρμόζουν τρεις).

Το "kick off 3" δεν είναι ακόμα 100% έτοιμο και θα κάνει την εμφάνισή του λίγο πριν από τη σέντρα του Παγκόσμιου Κυπέλλου σε πάρα πολλές πλατφόρμες υλικού. Περισσότερες λεπτομέρειες θα βρείτε σε επόμενα τεύχη.

ISHAR 3

Ο Σάνταρ, ο κακός μάγος, τον οποίο εξοντώσατε στο "Ishar 2", αποδεικνύεται πολύ πιο επίμονος από ό,τι θα περίμενε κανείς: εκεί που πιστεύατε ότι ο θάνατός του θα έριχνε την αυλαία στις καταχθόνιες πράξεις του, η ψυχή του ξέφυγε από το φέρετρο και ψάχνει ένα σώμα, το οποίο θα κατακτήσει και θα χρησιμοποιήσει ως όργανο για την υλοποίηση νέων αποτρόπαιων σχεδίων.

Η ψυχή του Σάνταρ έχει βρει μάλιστα το τέλειο θύμα: πρόκειται για τον Γουόραταξ, τον τελευταίο επιζήσαντα της φυλής των Μαύρων Δράκων, ο οποίος είναι αθάνατος, δυνατός, κατέχει μαγικές ικανότητες και είναι εξαίρετος πολεμιστής. Δεν είναι δύσκολο να καταλάβει κάποιος ότι αν ο Σάνταρ καταφέρει να εξουσιάσει το σώμα του Γουόραταξ θα είναι δύσκολο να σταματήσει. Η εξέλιξη αυτή πρέπει να εμποδιστεί με κάθε τρόπο...

Στην πραγματικότητα υπάρχει μόνο ένας τρόπος: να διαλέξετε πέντε ήρωες, από μια συλλογή 100 περίπου διαφορετικών χαρακτήρων, και να περιπλανηθείτε στα μπουντρούμια, στα δάση και τις πόλεις, που με τόση φροντίδα σχεδίασαν για σας οι γραφίστες της Silmarils, ψάχνοντας για τις επτά πύλες του απείρου, οι οποίες θα σας επιτρέψουν να γυρίσετε πίσω στο χρόνο και να σκοτώσετε τον Γουόραταξ προτού γίνει αθάνατος, καταστρέφοντας τα σχέδια του Σάνταρ. Η έκδοση του Ishar 3 που είδαμε διαθέτει όλα τα χαρακτηριστικά που συνθέτουν ένα πολύ καλό RPG, δηλαδή όμορφα γραφικά, στρατηγική, πλήθος χαρακτήρων για να επιλέξετε, μεγάλο χάρτη για εξερεύνηση, πλούσια δράση και αρκετούς γρίφους για να λύσετε. Μέχρι τη στιγμή της τελικής κυκλοφορίας η Silmarils έχει λίγο καιρό για να προσθέσει και τις "νότες" πρωτοτυπίας που θα κάνουν το "Ishar 3" να ξεχωρίσει από τον ανταγωνισμό. Αλλιώς, θα μείνει σε ένα πολύ καλό RPG, κάτι όχι και τόσο άσχημο τελικά...



HEIMDALL 2

Ο Λόκι, ο κακός θεός, σίγουρα πήρε ένα καλό μάθημα στο "Heimdall", αλλά η Core Design, βλέποντας την επιτυχία του παιχνιδιού, τον παρακίνησε να κάνει και άλλες σκανταλιές, τις οποίες εξιστορεί το "Heimdall 2". Ο Λόκι, λοιπόν, φτιάχνει ένα στρατό για να κυριαρχήσει στον κόσμο και για να πάρετε τα σχέδιά του. Τέλος, πρέπει να χρησιμοποιήσετε το μαγικό φυλακτό, το οποίο όμως έχει σπάσει σε έξι κομμάτια που διασκορπίστηκαν στις πιο απίθανες γωνιές ενός απίθανου κόσμου. Ο στόχος σας είναι βέβαια να συναρμολογήσετε το φυλακτό και να το χρησιμοποιήσετε κατάλληλα.

Αφού διαλέξετε τον ήρωά σας, τον Χέιμνταλ ή την Ούρσουα, ξεκινάτε τη διαδρομή σας μέσα στους τρισδιάστατους κόσμους του παιχνιδιού. Σε αυτούς τους κόσμους θα συναντήσετε εχθρούς που θα πρέπει να εξοντώσετε, χαρακτήρες που θα σας δώσουν χρήσιμες πληροφορίες αν τους βοηθήσετε ή αν τους συμπεριφερθείτε κατάλληλα, αντικείμενα που θα πρέπει να μαζέψετε και γρίφους που θα πρέπει να λύσετε για να ανοίξουν νέοι ορίζοντες μπροστά σας. Ο χάρτης του παιχνιδιού, πάντως, δεν είναι αχανής και έτσι δεν χρειάζεται να κάνετε τεράστιες διαδρομές μόνο και μόνο επειδή ξεχάσατε κάτι. Οι γρίφοι είναι στην αρχή απλοί και έχουν κύριο στόχο να σας εισάγουν στο πνεύμα του παιχνιδιού, αλλά προοδευτικά δυσκολεύουν, χωρίς όμως να έχουμε συναντήσει -μέχρι το σημείο όπου φτάσαμε- κάποια "παράλογη" λύση. Ολοκληρώνοντας, να πούμε ότι τα γραφικά είναι πολύ όμορφα -αν και η έκδοση που είδαμε χρειάζεται αρκετή δουλειά για να χαρακτηριστεί "τελική"- αλλά δεν μπορούμε να πούμε τίποτε για τον ήχο γιατί απουσίαζε εντελώς. Σε επόμενα τεύχη θα έχουμε μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα του παιχνιδιού, το οποίο αφήνει πολλές υποσχέσεις.





BUBBLE AND SQUEAK

Ο Bubble και ο Squeak αποτελούν ίσως το πιο παράξενο δίδυμο που έχει εμφανιστεί στην ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Μέχρι τώρα είχαμε δει τον Bub και τον Bob, τους αδελφούς Mario και Luigi και μερικά ακόμη ντουέτα, αλλά σε όλες τις περιπτώσεις τα δύο μέλη ήταν όμοια. Η Audiogenic, όμως, κάνει την τομή και εμφανίζει τον Bubble, ένα πρώιμα φαλακρό, αλλά κατά τα άλλα φυσιολογικό, αγοράκι και τον Squeak, ένα ον απροσδιορίστου είδους, κάτι ανάμεσα σε δεινόσαυρο, αρκούδα και το Sonic το σκαντζόχοιρο, συμπρωταγωνιστές στο ίδιο παιχνίδι.

Για να είμαστε δίκαιοι, θα πρέπει να πούμε ότι οι ρόλοι δεν είναι ισοβαρείς, μια και ο Bubble είναι αυτός που υπακούει στις διαταγές σας και κάνει την περισσότερη δουλειά, αποσπώντας έτσι την προσοχή σας για το μεγαλύτερο χρονικό διάστημα. Ο Squeak περιορίζεται σε ένα δεύτερο ρόλο, μια και τον περισσότερο καιρό απλά ακολουθεί το αφεντικό του, αναγκάζοντάς το μάλιστα να καθυστερεί, καθώς δεν είναι το πιο γρήγορο πλάσμα σε αυτόν τον κόσμο. Ο Squeak μπορεί με αυτόν τον τρόπο να εξαντλεί κατά καιρούς την υπομονή σας, αλλά θα σας αποζημιώσει σε δύσκολες στιγμές, όταν θα σας πετάξει ψηλά στον αέρα, επιτρέποντάς σας να φτάσετε σε σημεία για τα οποία τα συνήθη άλματα δεν επαρκούν, όταν θα μεταβληθεί σε μπάλα που σαρώνει την οθόνη, όταν θα σας σηκώσει στην πλάτη για να σας μεταφέρει και σε αρκετές άλλες περιπτώσεις. Η άογη συνεργασία του διδύμου είναι απαραίτητη για να προχωρήσετε στο παιχνίδι. Η Audiogenic αξιοποίησε πλήρως τις δυνατότητες του AGA, φτιάχνοντας πολύ όμορφα γραφικά, αλλά η χρήση αυτής της ομάδας ολοκληρωμένων σημαίνει ότι μόνο οι κάτοχοι Amiga 1200 και Amiga 4000 θα έχουν τη δυνατότητα να το χαρούν (ετοιμάζεται πάντως και η έκδοση για Amiga CD). Ο ήχος είναι επίσης πολύ καλός, όπως και η αίσθηση του παιχνιδιού. Το καλύτερο παιχνίδι platform για την Amiga δεν θα πρέπει να λείψει από τη συλλογή σας.



BENEATH A STEEL SKY



SPECIAL REVIEW

Οταν πρωτοακούσαμε για το Beneath a Steel Sky, γνωρίζαμε ότι θα είναι μεγάλο και ότι θα εμφανιστεί μόνο για τις Amiga που είναι εξοπλισμένες με AGA. Ωστόσο, μπορούν να το απολαύσουν όλοι... Το νέο δημιούργημα, λοιπόν, της Virgin (Revolution Software) αποτελείται από δεκαπέντε δισκέτες, που υποδηλώνουν ότι ναι μεν δεν χρειάζεται AGA, όμως ο σκληρός δίσκος είναι μια καλή ιδέα, αν όχι απαραίτητος. Ομως, ακόμα και όσοι δεν έχουν αυτό το εργαλείο, θα μπορέσουν να απολαύσουν έστω και με αρκετό εκνευρισμό τα χαρίσματα της περιπέτειας αυτής...

• του Γιώργου Κακαλέτρη

Η ιστορία είναι κάπως μπερδεμένη. Δεν δίνεται από την αρχή, παρά μόνο μερικά στοιχεία της μέσα από ένα συνοδευτικό κόμικς. Ο παίκτης καλείται στην πορεία και μέσα από τη λύση της περιπέτειας να ξετυλίξει το μπερδεμένο κουβάρι που έχει οδηγήσει τον νεαρό Foster στη δυσάρεστη κατάσταση της καταδίωξης...

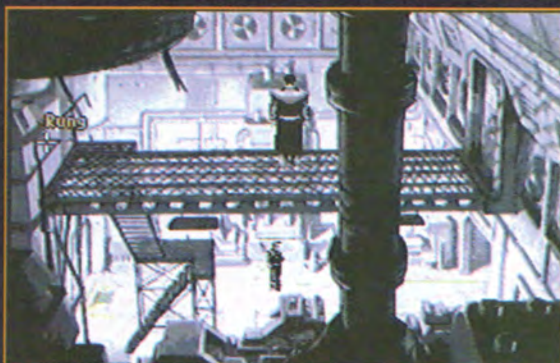
Ο ήρωας, που ακούει στο όνομα Foster, ζει με την οικογένειά του σε μια περιοχή, την Gap, κάτι σαν σκουπιδότοπο του μέλλοντος, όπως τους έχουν φανταστεί πολλοί σκηνοθέτες και συγγραφείς επιστημονικής φαντασίας. Μια ομάδα ισχυρά οπλισμένων ανδρών, οι οποίοι προέρχονται από την πόλη, τον απαγάγουν από την οικογένειά του, καταστρέφουν το μικρό του ρομπότ και στη συνέχεια σκοτώνουν οτιδήποτε ζωντανό στην περιοχή.

Ο Foster μεταφέρεται στην πόλη με ένα ελικόπτερο... Εδώ τελειώνει η ιστορία του κόμικ και αρχίζει η μικρή, ομολογουμένως, εισαγωγή στην οθόνη.

Το ελικόπτερο φτάνει στην πόλη και με μια ξαφνική βουτιά συντρίβεται στο διάδρομο εξόδου του πύργου ενός εργοστασίου παραγωγής σωλήνων, πολλά μέτρα πάνω από το έδαφος (βλέπετε, είναι μια εποχή κατά την οποία τα εργοστάσια έχουν τοποθετηθεί ψηλά και ο κόσμος ζει ...χαμηλά). Μέσα στην ατυχία του, ο ήρωας στέκεται τυχερός και επιζεί μετά την πτώση. Τρέχοντας, ξεφεύγει από τα διασταυρωμένα πυρά αστυνομικών που τον κυνηγούν και κρύβεται στο εργοστάσιο... Εδώ σταματά και η εισαγωγή.

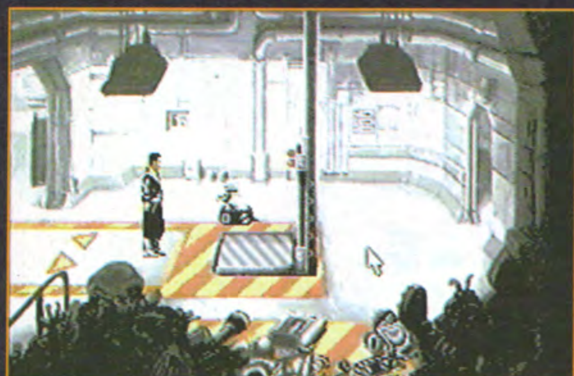
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός του Beneath a Steel Sky είναι αρκετά απλός. Οταν ο δείκτης του ποντικιού μετακινείται πάνω από κάτι που μπορεί να χρησιμοποιηθεί με κάποιον τρόπο, έστω και απλώς για να το δει ο παίκτης (ακόμα και αν δεν έχει σημα-





σία), εμφανίζεται το όνομα του αντικειμένου. Με το αριστερό πλήκτρο μπορούμε να εξετάσουμε το αντικείμενο. Αν με το ίδιο πλήκτρο δείξει κάποιο σημείο στην οθόνη, τότε ο ήρωας πηγαίνει εκεί. Με το δεξί μπορεί να πάρει ή να χειριστεί κάποιο αντικείμενο, ενώ μερικές φορές μπορεί να χρησιμεύσει και σε μετακινήσεις, π.χ. για ασανσέρ, σκάλες κ.λπ. Μετακινώντας το δείκτη ψηλά στην οθόνη, εμφανίζεται το inventory. Πάλι με το αριστερό πλήκτρο, ο Foster μπορεί να εξετάσει ένα αντικείμενο, ενώ με το δεξί μπορεί να το χρησιμοποιήσει: ο δείκτης του ποντικιού αλλάζει σχήμα και όταν μετακινηθεί πάνω σε κάποιο αντικείμενο στην οθόνη, αλλάζει σε "χεράκι", ώστε να φαίνεται ότι εκεί μπορεί να γίνει κάτι. Σημειώνουμε ότι για περισσότερες πληροφορίες όσον αφορά σε ένα αντικείμενο, μπορείτε να το δώσετε στον Joey για ανάλυση. Από το πληκτρολόγιο, το F5 φέρνει στο προσκήνιο τη λειτουργία Save, ενώ το F6 τη Restore. Restart υπάρχει μετά από GAME OVER.



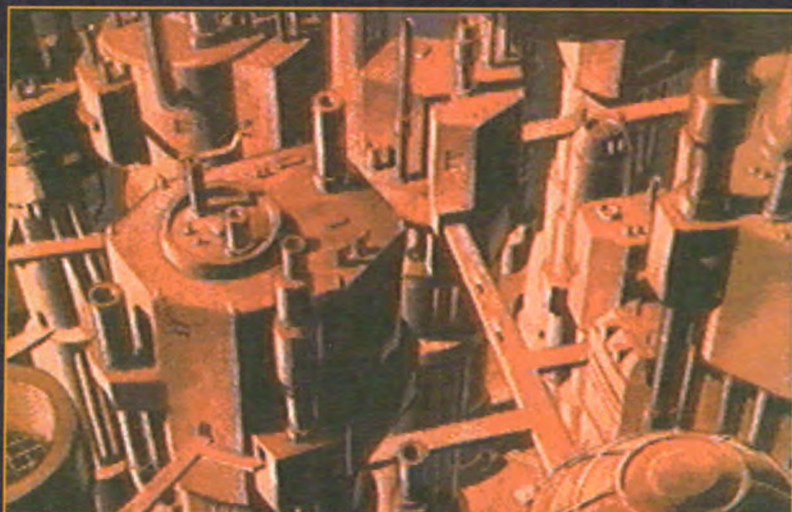
ΥΠΟΘΕΣΗ - ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι αρχίζει πάνω στην πλατφόρμα όπου έχει κρυφτεί ο Foster. Οπως προαναφέραμε, η ιστορία δεν δίνεται από την αρχή, αφού ο ήρωας είναι φανερό ότι δεν ξέρει το λόγο για τον οποίο έχουν συμβεί όλα αυτά τα γεγονότα.

Ετσι, η συζήτηση που θα παρακολουθήσει θα του δώσει μερικά στοιχεία για ονόματα που τον αφορούν, όπως LINC και Reich.

Ο Hobbins είναι ο πρώτος άνθρωπος που θα συναντήσετε στο παιχνίδι και θα σας λύσει ακόμα μερικές απορίες, ή μάλλον θα σας μπερδέψει περισσότερο, αφού θα μάθετε ότι η πόλη διοικείται από έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή που ακούει στο











όνομα LINC. Θα μάθετε επίσης ότι βρίσκεστε στη Union City, στο εργοστάσιο ανακύκλωσης. Μέχρι αυτό το σημείο, ο παίκτης έχει ήδη προσέξει ότι η εισαγωγή δεν ήταν το καλύτερο τμήμα του παιχνιδιού.

Τα backgrounds είναι πολύ όμορφα, όχι τόσο χάρη στη λεπτομέρεια που κρύβουν και στα πολλά



χρώματά τους όσο χάρη στο ότι καταφέρνουν να μεταδώσουν στον παίκτη το κλίμα του μελλοντικού αυτού χώρου.

Δεν υπάρχει όμως ένδειξη του χιούμορ, με το οποίο είναι εμπλουτισμένη η ιστορία του Beneath a Steel Sky, ούτε και της πολύ καλής σχεδίασης της περιπέτειας αυτής.

Κατά πρώτον, λοιπόν, στο Beneath a Steel Sky είναι πιθανό να χάσετε. Ναι μεν δεν είναι εύκολο, αφού απαιτεί κάπως ανόητες κινήσεις, όμως είναι δυνατόν. Για παράδειγμα, αν επιμένετε να ανεβαίνετε με την ψεύτικη κάρτα στον ανιχνευτή του δωματίου με τους δύο υπαλλήλους. Εύκολα διαπιστώνετε ότι οι χαρακτήρες παίζουν και αυτοί στην περιπέτεια. Δεν είναι απλά στοιχεία του background. Για παράδειγμα, μπορείτε να παρατηρήσετε τον Hobbins να κάνει δουλειές ή να κλείνει το ντουλάπι, αν το αφήσετε ανοικτό. 'Η να δείτε τον Lamb, ο οποίος ανυπόμονα ελέγχει αν δουλεύει το ασανσέρ, ώστε να πάει για φαγητό, ή το γέρο που καπνίζει και προσπαθεί να κοιμηθεί κ.λπ.

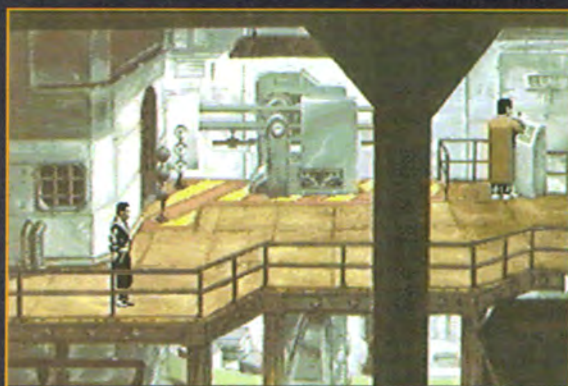
Κάθε ήρωας κινείται στην οθόνη όπως ακριβώς και ο Foster. Αλληλεπιδρά με το περιβάλλον και έχει το δικό του χαρακτήρα. Μάλιστα, αυτός γίνεται φανερός από τις κινήσεις και το ύφος των sprites.

Λεπτομέρειες οι οποίες δεν έχουν σημασία στην εξέλιξη, όμως της προσδίδουν αληθοφάνεια. Οπως καταλαβαίνετε, για να γίνουν όλα αυτά έχει συμπεριληφθεί τεράστιο πλήθος λεπτομερών animations για κάθε πρόσωπο που εμφανίζεται στην οθόνη.

Τα sprites, αν και ξεχωρίζουν ως cartoons από τα backgrounds ιδιαίτερα στις οθόνες του εργοστασίου, είναι πολλά και καλοσχεδιασμένα. Η κίνηση όμως επεκτείνεται και στα backgrounds. Οι δημιουργοί έχουν βάλει κίνηση σχεδόν όπου χωρούσε.

Παραμένει μάλιστα πάντα ομαλή, όσα αντικείμενα και αν κινούνται στην οθόνη (A1200). Φυσικά, παντού υπάρχει ήχος που συνοδεύει τα δρώμενα και, μολονότι περιορίζεται στα εφέ, είναι πολύ ρεαλιστικός. Ενα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του Beneath a Steel Sky είναι ότι συχνά θα χρειαστεί να παίξετε "real time", δηλαδή να κάνετε κάποιες ενέργειες γρήγορα, προτού προλάβει να γίνει κάτι άλλο στην οθόνη. Για παράδειγμα, πρέπει να πάρετε τα πράγματα του Hobbins, προτού μπει στο







δωμάτιο και σας αντιληφθεί. Αν και η υπόθεση της περιπέτειας δεν φαίνεται να επιτρέπει διακωμώδηση, σε μερικά σημεία θα διακρίνετε έντονο χιούμορ. Το δωμάτιο με τους δύο υπαλλήλους αποτελεί ένα καλό παράδειγμα. Δεν είναι όμως μόνο οι διάλογοι που έχουν σχεδιαστεί με αυτή τη φιλοσοφία, αλλά και τα συνοδευτικά animations.



Σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη της περιπέτειας παίζει ο μικρός σύντροφος του Foster, το κατοικίδιο ρομπότ του, ο Joey. Πολλές φορές μπορεί να του αναθέσει κάποια δουλειά ή να του δώσει ένα αντικείμενο για ανάλυση, καθώς ο μικρός αυτός υπηρέτης τα καταφέρνει καλύτερα στα τεχνικά θέματα από το αφεντικό του. Στην πορεία του παιχνιδιού, θα του αλλάξετε αρκετές φορές κοστούμι και θα μπορέσει να σας εξυπηρετήσει σε διαφορετικούς σκοπούς, αλλάζοντας κάθε φορά ιδιότητες.



Ολα στο Beneath a Steel Sky βαδίζουν βάσει λογικής. Δεν θα χρειαστούν, δηλαδή, παράλογες ενέργειες ή συμπτώσεις για να βρείτε τι πρέπει να κάνετε στη συνέχεια, όπως π.χ. να δοκιμάζετε όλους τους δυνατούς συνδυασμούς ενεργειών στην οθόνη. Εξάλλου, υπάρχουν αρκετά πράγματα που μπορείτε να κάνετε, τα οποία δεν θα έχουν αποτέλεσμα, θα δείξουν όμως ότι βρίσκεστε στο σωστό δρόμο.

Αξίζει να σημειωθεί ότι οι δημιουργοί έχουν προσπαθήσει να διατηρήσουν αληθοφάνεια στους διαλόγους. Ετσι, για παράδειγμα, όταν κάνετε κάτι για πρώτη φορά και αυτό ενοχλήσει κάποιον, τότε θα σας γίνει μια ευγενική σύσταση να το αποφύγετε. Αν το επαναλάβετε, το σίγουρο είναι ότι θα τον εκνευρίσετε και θα παίρνετε λιτές κοφτές υποδείξεις του τύπου "να μην το ξανακάνεις αυτό".

Το πιο δυνατά σημεία όμως του Beneath a Steel Sky είναι η υπόθεσή του και το μέγεθός του. Πρόκειται για ένα από τα πιο μεγάλα adventures του είδους που έχουμε δει για Amiga, με ένα πολύ καλά στημένο σενάριο, το οποίο ξαφνιάζει τον παίκτη καθώς εκτυλίσσεται. Στην πορεία, θα περάσετε από διάφορες "τοποθεσίες" εντελώς διαφορετικές, ενώ ένα τμήμα του παιχνιδιού διαδραματίζεται μέσα σε έναν υπολογιστή.

Οι δεκαπέντε δισκέτες, που αποτελούν το παιχνίδι, καθιστούν ολοφάνερη την ανάγκη σκληρού δίσκου. Ευτυχώς, για τους μη κατόχους, η Revolution Software έκανε καλή δουλειά στο θέμα της αλλαγής δισκετών, ώστε να χρειάζεται να γίνεται όσο το δυνατόν λιγότερες φορές.

Ομως αυτό δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχει πρόβλημα, αφού σε κάθε αλλαγή οθόνης μπορεί να περιμένετε μέχρι και μισό λεπτό, ώσπου να έρθουν τα δεδομένα από τη δισκέτα.

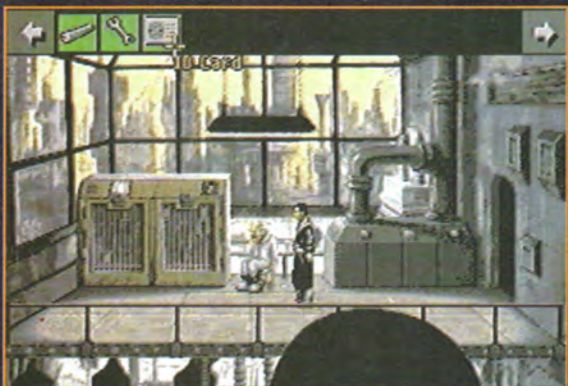
Στην περίπτωση του σκληρού δίσκου, η ταλαιπωρία της εγκατάστασης (γιατί για ταλαιπωρία πρόκειται, αφού διαρκεί περίπου 1 ώρα) γίνεται



μόνο μία φορά και μετά τα πάντα είναι εύκολα. Στην περίπτωση της έκδοσης για AGA, οι διαφορές είναι ελάχιστες και εντοπίζονται (τουλάχιστον εκεί είναι πιο εμφανείς) στον τομέα του ήχου.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ...

Οπως είπαμε και στην αρχή, ο παίκτης ξεκινά το Beneath a Steel Sky στο σημείο όπου το ελικόπτε-



ρο, που μεταφέρει τον Foster, πέφτει πάνω στην ταράτσα ενός πύργου. Ο ήρωας διασώζεται από τα διασταυρωμένα πυρά των διωκτών του και καταφεύγει σε μια πλατφόρμα, όπου έχει τη δυνατότητα να παρακολουθήσει αθέατος μια συζήτηση που τον αφορά άμεσα... Μετά το τέλος αυτής, ο έλεγχος δίνεται στο ποντίκι. Πρώτη δουλειά είναι να ξεφορτωθείτε το φρουρό. Αν προσπαθήσετε να κατεβείτε τις σκάλες, θα έχετε ένα δυσάρεστο GAME OVER. Πάρτε, λοιπόν, το μοχλό από το αριστερό μέρος της οθόνης και με τη βοήθειά του ανοίξτε την πόρτα στο δεξί μέρος της πλατφόρμας. Ο θόρυβος θα φέρει επάνω το φρουρό. Αφού παρακολουθήσετε τη συνέχεια, ανοίξτε την πόρτα (με το χέρι αυτή τη φορά) και μπείτε πάλι στο κτίριο.

Προηγουμένως μπορείτε να παρατηρήσετε ότι απέναντί σας βρίσκεται το αρχηγείο της ασφάλειας. Κατεβαίνετε από τις σκάλες και πηγαίνετε στο δωμάτιο δεξιά. Εδώ υπάρχει το ασανσέρ για το φούρνο, το ρομπότ-μεταφορέας και μερικά σκουπίδια, κάποια από τα οποία μπορούν να αποτελέσουν το μικρό σας φίλο (Joey). Ανεβαίνετε στο ασανσέρ και ο συναγερμός φέρνει τον Hobbins. Συζητήστε με αυτόν και μάθετε ό,τι μπορεί να σας ενδιαφέρει, ώστε να μπείτε σταδιακά στο θέμα της περιπέτειας.

Κάντε μια βόλτα στο μέσα δωμάτιο και εξετάστε ό,τι υπάρχει εκεί. Προσέξτε πού βρίσκεται το ντουλάπι με τα προσωπικά είδη του Hobbins. Θα το εντοπίσετε, αφού δεν σας αφήνει να το πειράξετε. Μπορείτε να μετακινήσετε και το μοχλό δίπλα στην οθόνη. Μιλήστε πάλι με τον Hobbins και στη συνέχεια επιστρέψτε στο ασανσέρ. Ανεβείτε επάνω και αμέσως μόλις σταματήσει να μιλά ο Hobbins, τρέξτε στο δωμάτιό του και πάρτε από το ντουλάπι το κλειδί και το μισοφαγωμένο σάντουιτς. Τώρα μπορείτε να βγείτε έξω στο ασανσέρ. Βάζετε την κάρτα του Joey στο σωρό με τα παλιοσίδερα κάτω δεξιά. Μόλις "αναστηθεί", καλοπιάστε τον να επισκευάσει το μεταφορέα.

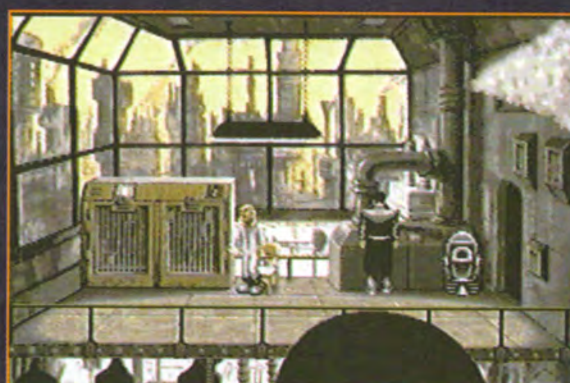


Μόλις αυτός ετοιμαστεί, προσέξτε ότι, όταν φέρνει ένα νέο βαρέλι, ανοίγει η καταπακτή του ασανσέρ, καθώς αυτό κατεβαίνει κάτω. Σε μια τέτοια στιγμή και αφού έχετε πάρει κατάλληλη θέση, πηδάτε στην τρύπα.

Τώρα βρίσκεστε στο φούρνο, πάνω από τον οποίο βρίσκεται ένα πελώριο μάτι (κάμερα). Σε λίγο, κατεβαίνει ο Joey και με τη βοήθειά του ανοίγετε την πόρτα. Τότε εμφανίζεται ο Reich, ο οποί-







ος -όπως ξέρετε- είναι ο διώκτης σας. Η κάμερα τον σκοτώνει και είστε ελεύθεροι. Οπως βλέπετε, ο τύπος νόμιζε ότι ήσαστε ο Overman... Βγαίνετε από το δωμάτιο με το φούρνο και μπορείτε να μπείτε σε πρώτη φάση στο δωμάτιο με τις πληροφορίες.

Λεπτομερέστατη ομαλή κίνηση για κάθε χαρακτήρα.		
	ΓΡΑΦΙΚΑ	92%
Αποτελείται σχεδόν ολοκληρωτικά από εφέ.		
	ΗΧΟΣ	83%
Χιούμορ, μεγάλο μέγεθος και πολύ καλό σενάριο. Τι άλλο θέλετε;		
	GAMEPLAY	95%
Eνα adventure υπόδειγμα.		
	ΓΕΝΙΚΑ	93%

Εδώ γνωρίζετε δύο τύπους, έναν ευαίσθητο και έναν ευέξαπτο υπάλληλο της ρεσεψιόν: τον Sam και τον Norvill.

Μπορείτε να τους μιλήσετε και να δοκιμάσετε να παίξετε λίγο με το τερματικό του LINC, που σας δίνει πληροφορίες για την κάρτα, διαφημίσεις και τα τελευταία νέα.

Το πρόβλημα είναι ότι η κάρτα δεν είναι δική σας, γι' αυτό θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα όταν προσπαθήσετε να περάσετε από την πόρτα δεξιά (πιθανό GAME OVER). Βγαίνοντας από εδώ και κατευθυνόμενοι δεξιά, μπορείτε να βρείτε ακόμα ένα ασανσέρ, την είσοδο στο εργαστήριο ελέγχου των σωλήνων, ή τέλος να συνεχίσετε δεξιά. Εκεί θα βρείτε τα συντρίμμια του ελικοπτέρου που μετέφερε τον Foster και θα μπορέσετε να μιλήσετε με το φρουρό, ο οποίος έχει κάποιες ενδιαφέρουσες απόψεις.

Στα εργαστήρια καθαρισμού σωλήνων, μιλήστε με την κοπέλα. Σε λίγο έρχεται ο υπεύθυνος (Lamb) και τη μεταθέτει αλλού, νευριασμένος. Μπορείτε να συζητήσετε και μαζί του, καθώς και να τον κεράσετε ένα σάντουιτς, που θα μετριάσει λίγο την πείνα του.

Τώρα, περάστε μία οθόνη δεξιά, όπου θα βρείτε τον υπεύθυνο ελέγχου. Στείλτε τον Joey να ελέγξει το δωμάτιο που φρουρούν οι ανιχνευτές. Αφού μιλήσετε με τον τύπο δεξιά, βάλτε στα γρανάζια το κλειδί και μετά πάρτε το πάλι πίσω. Μετά τη συζήτηση, επιστρέψτε στο δωμάτιο με το ρομπότ-συγκολλητή και ρωτήστε τον Joey αν θέλει ένα νέο κοστούμι.

Ξεβιδώστε το με το κλειδί και σε λίγο ο φίλος σας ευπρεπίζεται. Στην οθόνη δεξιά τώρα, στείλτε τον να καταστρέψει τις ασφάλειες του δωματίου. Εκεί θα βρείτε το WD40 και ένα κλειδί. Αν τα πάρετε (μετακινώντας τη σχάρα που σας χωρίζει από αυτά), τότε στην έξοδο θα σας τα πάρει ο τύπος που περιμένει.

Βγαίνετε έξω, μιλάτε με τον Lamb και δίνετε εντολή στον Joey να κόψει το καλώδιο που κρέμεται. Τώρα πηγαίνετε συνεχώς δεξιά, μέχρι να φτάσετε στο δωμάτιο με τους πίνακες ελέγχου. Εκεί θα βρείτε ένα γέρο που κοιμάται.

Αφού συζητήσετε μαζί του, ξεβιδώστε τα δύο κουμπιά δεξιά και πατήστε το ένα με τον Joey και το άλλο με τον Foster.

Μόλις φύγει ο γέρος, είστε έτοιμοι να κλείσετε το διακόπτη και να πάρετε τη λάμπα... Αν ακολουθήσετε το γέρο, θα τον βρείτε στο δωμάτιο με τους δύο υπαλλήλους, όπου θα ψάχνει για τον Hobbins για να επισκευάσει τη βλάβη που προκαλέσατε...



PIXEL Ware



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΟΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΙ 8ΜΠΙΤΟΙ



Αγαπητό περιοδικό,

Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου (αν και το θεωρώ περιττό να σου το υπενθυμίζω). Ας περάσουμε στις ερωτήσεις μου, που είναι οι εξής:

α) Εχω το SuperVision της Wataza και δεν μπορώ να πω ότι είμαι απόλυτα ικανοποιημένος με τα παιχνίδια του. Εχω ακούσει ότι υπάρχει ένα ειδικό adaptor που το κάνει να δέχεται τις κάρτες του Gameboy. Υπάρχει τέτοιο adaptor; Πόσο κοστίζει και πού μπορώ να το βρω;

β) Θα ήθελα να συμφωνήσω με τον Νικόλαο Βουλιέρη ότι πρέπει να ιδρύσετε μια -μικρή έστω- στήλη για 8-bit users (ξέχασα να σου πω ότι έχω και ένα Spectrum plus). Δεν μπορείς να αγνοήσεις αυτή τη -μικρή έστω- ομάδα 8-bit users, δεν νομίζεις;

Αυτά είχα να σου πω. Και πάλι συγχαρητήρια για την ύλη σου.

Φιλικά,

Γερασίμου Στέλιος



Φίλε Στέλιο,

α) Για να είμαστε ειλικρινείς, δεν έχουμε ακουστά κάποιον τέτοιο adaptor, αλλά ειδικά στο τεύχος που κρατάς υπάρχουν αρκετές διαφημίσεις καταστημάτων που ασχολούνται με κονσόλες, οπότε, για να μην κουράζεσαι, καλό θα ήταν να κάνεις κάποιο τηλεφώνημα και να μάθεις "από πρώτο χέρι" αν αληθεύει η πληροφορία σου.

[illegible] ουμε παραμελήσει αρκετά τη μ[illegible] των 8-bits, αλλά, όπως έχουμε ήδη αναφέρει, αυτό είναι φυσικό επακόλουθο της εξέλιξης. Η τεχνολογία βαδίζει στα 64 bits πλέον και μοιραία εμείς επικεντρώνουμε την προσοχή μας στα 16 και στα 32. Θα πρέπει λοιπόν οι φίλοι μας με τα 8-bits είτε να αναβαθμιστούν στα 32 είτε να συμβιβαστούν με ό,τι τους ταιριάζει από όσα αναφέρουμε για τους μεγαλύτερους (π.χ. κοινές κυκλοφορίες). Λυπούμαστε, αλλά δεν γίνεται αλλιώς. Η τεχνολογία, βλέπεις, προχωρά με γοργά βήματα.

MEGA CD χωρίς MEGADRIVE



Αγαπητό Pixel,

Είσαι το καλύτερο περιοδικό και για αυτό δεν χρειάζεται να πω και πολλά λόγια και ας περάσουμε κατευθείαν στο "ψητό". Το καλοκαίρι, επιτέλους, αγοράζω το Mega CD έπειτα από πολύ παρακαλητό. Δεν έχω καταλάβει όμως ένα πράγμα. Εχω διαβάσει για το μηχάνημα και πιστεύω ότι είναι το καλύτερο, αλλά δεν έχω



MegaDrive. Μπορώ να αγοράσω μόνο του το MEGA CD; Καταλαβαίνεις, είναι πολύ ακριβό (105.950) και δεν μπορώ να πάρω το MegaDrive, άσε που δεν θέλω. Λειτουργεί το CD μόνο του; Θα ήθελα να μου πεις λίγα λόγια για το μηχάνημα. Ευχαριστώ πάρα πολύ προκαταβολικά και ελπίζω να μου απαντήσεις.

Γιώργος



Φίλε Γιώργο,

Δυστυχώς, θα σε απογοητεύσω με την απάντησή μου. Για κάποιο λόγο, που δεν είναι πλήρως κατανοητός σε εμάς τους κοινούς θνητούς, ενώ μέσα στο Mega CD περιλαμβάνεται μία νέα κεντρική μονάδα και με ένα μικρό επιπρόσθετο κόστος θα μπορούσε να είναι ολόκληρη Sega MegaDrive, δεν είναι. Αν θέλεις να πάρεις το Mega CD, θα πρέπει να πάρεις και μία MegaDrive που θα τη συνδέσεις επάνω του! Κατά τα άλλα, είναι καλό και, αν και υστερεί σε ισχύ και δυνατότητες από τα νέα συστήματα, έχει άφθονη υποστήριξη. Βέβαια, θα σου συνιστούσαμε να περιμένεις λίγο (μέχρι το καλοκαίρι) γιατί έρχεται το νέο multisega μηχάνημα, το οποίο θα έχει ενσωματωμένο το CD και τη MegaDrive. Στο προηγούμενο τεύχος το είχαμε παρουσιάσει στη στήλη των νέων προϊόντων και, αν κάνεις λίγη υπομονή, στο επόμενο τεύχος θα έχουμε το τεστ, οπότε θα μπορείς να έχεις μία πιο ολοκληρωμένη άποψη.

RPG FUN



Αγαπητό PIXEL,

Θα ήθελα να εκφράσω τα θερμά μου συγχαρητήρια για την ενδιαφέρουσα ύλη σου. Εχω μια AMIGA 500 με 1 MB. Την έχω αγοράσει πριν από ένα χρόνο και είμαι φανατικός οπαδός των RPG games.

α) Σκέφτομαι σοβαρά την αγορά σκληρού δίσκου 80 MB. Είναι αρκετός για την AMIGA μου, και πόσο θα μου κοστίσει περίπου;

β) Μήπως πρέπει να αυξήσω και τη μνήμη της Amiga μου στα 2 MB;

γ) Με τα παραπάνω που ανέφερα η AMIGA 500 μπορεί να σταθεί όρθια στην AMIGA 1200 ή μάλλον θα πρέπει να σκέφτομαι σοβαρά την αγορά της AMIGA 1200; Αλλά αυτό που με προβληματίζει είναι ότι στην AMIGA 1200 σχεδόν τα μισά παιχνίδια από την AMIGA 500 δεν πιάνουν.

δ) Σε παρακαλώ μπορείς να μου στείλεις τη λύση του EYE OF THE BEHOLDER I, II, και του INDY IV (AD); Είναι BIG ανάγκη, κυρίως με το BEHOLDER 2 έχουν σπάσει τα νεύρα μου, ή τουλάχιστον στο επόμενο τεύχος σου να τα βγάλεις σε ένθετα.

Φιλικότατα

Θεολόγης Χ.



Φίλε Θεολόγη,

α) Είναι μια αρκετά καλή χωρητικότητα. Ούτε πολύ μεγάλη ούτε πολύ μικρή. Το κόστος εξαρτάται από το τι ζητάς (SCSI/IDE) και την εταιρία που θα διαλέξεις. Πάντως, πρέπει να έχεις υπόψη ότι θα ξεπερνά τις 100.000 δρχ.

β) Απαραίτητα 2MB Fast RAM επάνω στο σκληρό δίσκο. Σου δίνουν 36% βελτίωση της ταχύτητας και χώρο να δουλέψεις.

γ) Σε καμία περίπτωση. Η 1200 θα είναι πάντα πιο γρήγορη και με καλύτερα γραφικά. Ισως θα πρέπει να σκεφτείς σοβαρά την αγορά μιας Amiga 1200 με 120 MB δίσκο (απαιτεί μεγαλύτερες χωρητικότητες από την απλή 500). Αφού εσύ προτιμάς τα RPGs, αυτό δεν πρέπει να σε φοβίζει καθόλου. Τα περισσότερα τρέχουν άψογα, ενώ στο μέλλον θα βγαίνουν πολλά που θα εκμεταλλεύονται τις έξτρα δυνατότητες γραφικών και ταχύτητας (έχουν ήδη εμφανιστεί αρκετά).

δ) Τα παιχνίδια που αναφέρεις είναι αρκετά παλιά. Βέβαια, μας τα ζητούν αρκετοί φίλοι, όμως, προς το παρόν, για να έχεις τη λύση τους πρέπει να στείλεις γράμμα στο περιοδικό με σαφή ένδειξη ότι προορίζεται για τον κύριο Τσουρινάκη. Πρέπει να εμπεριέχει γραμματόσημο.

SENSIBLE SOCCER



Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ο Κώστας από Κορυδαλλό και θα ήθελα να ρωτήσω αν γνωρίζεις να γίνεται κάποιος διαγωνισμός στο SENSIBLE II και πού; Επίσης αν υπάρχουν βιβλία στα ελληνικά για AMIGA και πού θα τα βρω; Εχω AMIGA 600.

ΥΓ Μήπως υπάρχει το RUN AND GUN σε AMIGA; Αν όχι, μήπως γνωρίζεις κάποιο basket καλό εκτός από το TV SPORT;

Φιλικά

Κώστας



Φίλε Κώστα,

Δυστυχώς δεν έχω υπόψη κάτι τέτοιο, αν και γνωρίζω ότι υπήρξε κάποια σκέψη στο παρελθόν από μια ομάδα χρη-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

στών... Ισως θα πρέπει να περιμένεις μια νέα έκδοση του παιχνιδιού για να δεις κάτι τέτοιο.

Υπάρχουν κάποια βιβλία στα ελληνικά, αλλά αναφέρονται σε προγραμματισμό και απευθύνονται σε προχωρημένους χρήστες. Το μόνο που ίσως σε βοηθήσει είναι ο οδηγός του Amiga DOS από τον Κλειδάριθμο, αν και μόνο το 1/3 του βιβλίου μπορεί να χρησιμοποιηθεί από μη προγραμματιστές και όλο είναι κάπως "βαρύ". Το RUN & GUN δεν το έχουμε υπόψη, ενώ το καλύτερο basket είναι το ...TV SPORTS BASKETBALL!

AMIGA 500 ή SEGA MEGADRIVE;



Αγαπητό PIXEL,

Δεν σε αγοράζω πολύ καιρό, αλλά δεν μου πήρε πολύ για να καταλάβω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό Πληροφορικής. Θα ήθελα να σου κάνω κάποιες ερωτήσεις σχετικά με την AMIGA 500 και το MEGA DRIVE.

1) Αν βρισκόσουν στη θέση να διαλέξεις ανάμεσα σε AMIGA και MEGA DRIVE, τι θα διάλεγες;



2) Μπορείς να μου πεις μερικά καλά παιχνίδια και για τα δύο;

3) Ποιο προτείνεις από τα καινούρια προγράμματα ζωγραφικής για AMIGA;

4) Το MORTAL KOMBAT II θέλει δύο drives στην AMIGA και πόσο κοστίζει;

5) Πόσο κοστίζει η AMIGA και πόσο το MEGA DRIVE;

6) Τι χρησιμεύει ο σκληρός δίσκος στην AMIGA;

Ευχαριστώ πολύ που διάβασες τις ερωτήσεις μου και ελπίζω να μου απαντήσεις. Συγχαρητήρια για την επιτυχία σου, ένας από τους χιλιάδες αναγνώστες σου.

Χάρης



Αγαπητέ Χάρη,

1) Ευτυχώς, δεν βρίσκομαι στη δυσάρεστη θέση να επιλέξω... Αλλά, κατά την ταπεινή μου γνώμη, αν θέλεις προγράμματα ζωγραφικής (όπως αναφέρεις παρακάτω), πρέπει να διαλέξεις την Amiga, αφού δεν θα σου στερήσει τα παιχνίδια. Αντίθετα, η παιχνιδομηχανή δεν σου προσφέρει τη δυνατότητα ενασχόλησης με άλλα προγράμματα εκτός από παιχνίδια (υπάρχουν περιορισμένες εξαιρέσεις). Ασε που δεν έχουν πολλά adventures και RPGs. Θα προτιμούσα μια παιχνιδομηχανή, αν ήμουν φανατικός των beat'em up ή άλλων παρεμφερών παιχνιδιών, όπου οι παιχνιδομηχανές συνήθως υπερτερούν.

2) Χωρίς να αναφέρεις ποιες κατηγορίες σε ενδιαφέρουν όχι, αφού θα έβγαινε τεράστια λίστα. Διάβαζε τα reviews κάθε μήνα για να ενημερώνεσαι.

3) Το Brilliance με έχει ενθουσιάσει! Ιδίως στο χώρο του Animation που είναι ιδιαίτερα interactive.

4) Οχι απαραίτητα. Τώρα στην ερώτησή σου πόσο κοστίζει, καλά θα κάνεις να ρωτήσεις το πιο κοντινό σου computer shop.

5) Μία φτηνή Amiga κοστίζει περίπου 80.000 δρχ,

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

AMIGA 1200 Ή AMIGA 3000;



Αγαπητό Pixel,

Εχω μία Amiga 500, η οποία όμως δεν με έχει ικανοποιήσει με τις δυνατότητές της. Για αυτόν το λόγο αποφάσισα να αγοράσω ένα καινούριο computer...

α) Η Amiga 1200 αποδίδει ταυτόχρονα στο monitor 262.144 χρώματα από παλέτα 16.777.216 χρωμάτων. Η Amiga 3000 τι δυνατότητες έχει στον τομέα των γραφικών;

β) Το kickstart της 1200 είναι το 3.0, ενώ η Amiga 3000 σου δίνει τη δυνατότητα να διαλέξεις, κατά την εκκίνηση του μηχανήματος, μεταξύ των kickstart 1.3 και 2.0. Δηλαδή μπορείς να επιλέγεις κάθε φορά που πατάς το κουμπί on/off μεταξύ των δύο παραπάνω versions; Ποια από τις τρεις εκδόσεις είναι η καλύτερη;

γ) Ο κεντρικός επεξεργαστής της Amiga 3000 επιτρέπει multitasking. Ο κεντρικός επεξεργαστής της Amiga 1200 έχει τη δυνατότητα αυτή;

δ) Ποια είναι η τιμή της Amiga 3000; Ποιο από τα δύο computers νομίζετε ότι πρέπει να διαλέξω;

Φιλικά,

Χρήστος



Φίλε Χρήστο,

Μάλλον δεν τα λες πολύ καλά στις ερωτήσεις σου, γι' αυτό σε διορθώνω:

α) Η 1200 δεν απεικονίζει 262.144 από 16.777.216, αλλά ουσιαστικά 262.144+ από 262.144+! Ισως σου φαίνεται λίγο παράξενο, αλλά αυτή είναι η αλήθεια με το HAM-8, αφού αγνοεί τα 2 τελευταία bits κάθε καταχωρητή χρώματος (HAM8 σημαίνει 6 bits για κάθε χρώμα και όχι 8). Το '+' αναφέρεται στα χρώματα που υπάρχουν απευθείας από καταχωρητές ή τροποποιήσεις τους.

Η A3000 στον τομέα των γραφικών είναι μια κλασική A600 ή A500 plus, δηλαδή 4.096 χρώματα και αναλύσεις μέχρι 1.450x580 (περίπου). Οι δυνατότητές της βελτιώνονται πάρα πολύ με μία 24 ή 32 bit επέκταση γραφικών, η οποία δίνει 16.777.216 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη (τώρα κάνουν και εξομοίωση του AGA), σε πολύ μεγάλες αναλύσεις, ενώ προσφέρουν κατά πολύ ανώτερες επιδόσεις από το ίδιο το AGA chipset.

β) Ναι μεν στη 1200 είναι το 3.0, στην 3000 όμως δεν είναι κατ' επιλογήν το 1.3/2.0. Στην 3000, στα πιο πρόσφατα μοντέλα, έχει καταργηθεί η δυνατότητα επιλογής, αφού ουσιαστικά το 1.3 δεν έχει να προσφέρει τίποτε σε ένα χρήστη ο οποίος έχει το 2.0 ή το 3.0. Μόνο σε gamers θα δώσει τη δυνατότητα να τρέξουν κάποια παλιά παιχνίδια.

γ) Ολες οι Amiga, με οποιονδήποτε επεξεργαστή, έχουν τη δυνατότητα να κάνουν multitasking. Φυσικά και η 3000, η οποία τα καταφέρνει πολύ καλύτερα από μικρότερα μοντέλα λόγω μεγαλύτερης υπολογιστικής ισχύος.

δ) Την Amiga 3000 καινούρια δεν μπορείς να τη βρεις εύκολα γιατί έχει καταργηθεί.

Σε καλή κατάσταση όμως τα τελευταία μοντέλα, με 6 MB RAM και 120 MB δίσκο, ξεπερνούν τις 300.000 δρχ.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ενώ το κόστος του MegaDrive κυμαίνεται περίπου στα 2/3 της τιμής αυτής, αλλά για πιο θετική απάντηση μία ερώτηση στα μαγαζιά δεν βλάπτει.

6) Είναι ένας μεγάλος δίσκος, ο οποίος χωράει τα περιεχόμενα δεκάδων ή εκατοντάδων δισκετών. Είναι πάρα πολύ γρήγορος και ανθεκτικός σε επανεγγραφές και χρησιμεύει σε gamers, φίλους adventurers και RPGs, καθώς και σε όλους τους σοβαρούς χρήστες και χομπίστες της Πληροφορικής.

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΝΑΙ! ΑΛΛΑ ΠΟΙΟΝ;

?

Αγαπητό Pixel,

Συγχαρητήρια για τη δουλειά που κάνεις για να μας δώσεις αυτό το τέλειο περιοδικό. Δυστυχώς, ποτέ δεν είχα κάποιο computer αλλά ήδη μαζεύω χρήματα για να αγοράσω ένα μετά το καλοκαίρι. Πήρα το θάρρος να σου γράψω για να μου λύσεις κάποια ερωτήματα–απορίες που έχω ως προς την αγορά που θα κάνω.

1) Εχω σκεφτεί την αγορά της Amiga 1200. Είναι καλή αγορά ή να προτιμήσω την Amiga 500+; Ή καλύτερα την Amiga 600; Εχω κάποιες επιφυλάξεις για την πρώτη επειδή: α) Δεν παίζει τα παλιά αλλά κλασικά παιχνίδια. β) Είμαι αρχάριος στα compurer, αν και διαθέτω την 8-bit κονσόλα NES.

2) Τα παιχνίδια που αναφέρεις στο REVIEW για την Amiga μπορώ να τα παίξω στην Amiga 1200;

3) Υπάρχουν βιβλία στην αγορά, ώστε να μπορέσω ως αρχάριος να μάθω τη γλώσσα της και να κάνω διάφορα προγράμματα με αυτήν (π.χ. σχολικά);

4) Πόσα MB πρέπει να είναι ο σκληρός που πρέπει να προσθέσω στην Amiga 1200 για να παίζω κάποια παιχνίδια όπως το STAR TREK 25th ANNIVERSARY; Αν προσθέσω το σκληρό δίσκο, θα μπορώ να παίζω κάποια παιχνίδια που δεν χρειάζονται σκληρό; Ναι ή όχι;

5) Τι είναι και τι προσφέρει το AGA που προσφέρει η Amiga 1200;

6) Τελικά είναι καλή αγορά ενός από τα μοντέλα της Amiga ή καλύτερα να αγοράσω ένα PC; Θα ήθελα να μου συστήσεις ένα από όλα αυτά. (Η τιμή θέλω να κυμαίνεται από 100.000 έως 150.000 δρχ. – εννοείται ο υπολογιστής μόνο).

7) Ποιο μόνιτορ είναι καλύτερο της PHILIPS ή της COMMODORE; Ποιο συμφέρει να αγοράσω;

Φιλικά

Μουσούρης Γιάννης

Αθήνα

!

Φίλε Γιάννη,

1. Ανεπιφύλακτα προτίμησε τη 1200, αν έχεις τα χρήματα. Είναι θέμα "μέλλοντος", αφού τα άλλα μοντέλα έχουν καταργηθεί από την Commodore.

2. Ολα των τελευταίων τευχών, αφού σε A1200 γράφονται τα reviews ακόμα και αυτών που προορίζονται για την 500!

3. Αν χειρίζεσαι καλά την αγγλική γλώσσα, τότε θα βρεις ένα πολύ φιλικό λειτουργικό σύστημα που κάνει ακόμα και τη δημιουργία πολυπλοκότατων εφαρμογών παιχνιδάκι. Στα ελληνικά, δυστυχώς, ελάχιστα πράγματα ακόμα. Ο οδηγός προγραμματιστή της Amiga αποτελεί μια οικονομική και πολύ καλή εξαίρεση.

4. 80 MB είναι το ελάχιστο προτεινόμενο, αν θέλεις να μη γράφεις και να σβήνεις από το δίσκο συνεχώς. Φυσικά θα μπορείς να τρέχεις και όσα παιχνίδια δεν τον υποστηρίζουν.

5. Το AGA είναι το σετ των chip γραφικών της Amiga, το οποίο προσφέρει αξιοπρόσεκτα χαρακτηριστικά που υπερβαίνουν αρκετά τις δυνατότητες των περισσότερων SVGA και σε τομέα απεικόνισης αλλά και στις επιδόσεις. Προσωπικά θεωρώ ελάττωμά του ότι δεν έχει δυνατότητα 24 bits true color σε κάποια ανάλυση, αν και μπορεί κάποιος να πάρει παρόμοια αποτελέσματα ακόμα και σε 1.480x580.

6. Αυτό εξαρτάται μόνο από εσένα. Εμείς, αν πιστεύαμε ότι τα PCs είναι καλύτερα, δεν θα ασχολούμασταν με τις Amiga και τα Atari... Δεν αντιλέγω όμως ότι προσφέρουν μεγάλη λαϊκή βάση ώστε να στηριχτεί ένας χρήστης... Ως κάτοχος ενός 386DX/40/4 MB RAM/25 0HD/TRUE COLOR SVGA και δύο Amiga (3000/25+... και A1200/420 MB), θα έπρεπε να έχω ίσως μια εντελώς αντικειμενική γνώμη, αφού χρησιμοποιώ αρκετά όλα μου τα συστήματα. Πραγματικά, όμως, χρειάζεται ένα εκτενές άρθρο για να θίξει κάποιος τα δυνατά και αδύνατα σημεία των δύο συστημάτων και ίσως το κάνουμε σε κάποιο επόμενο τεύχος.

7. Κατά τη γνώμη μου τα αντίστοιχα μοντέλα είναι ολόιδια...

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ... ΔΙΑΦΩΤΙΣΜΟΣ

?

Αγαπητό Pixel,

Σε διαβάζω εδώ και μισό χρόνο. Είμαι κάτοχος ενός Amstrad CPC6128. Επίσης έχω ένα SNES και ένα Game Boy. Ετοιμάζομαι να αγοράσω μία Amiga αλλά δεν ξέρω καλά τι θα πει πρόγραμμα. Υπάρχει κανένα βιβλίο που να με διαφωτίσει; Ακόμα, υπάρχει άλλη γλώσσα προγραμματισμού στον Amstrad εκτός από την BASIC; Αν ναι, πού θα τη βρω; Υπάρχει Amiga σχετικά φθηνή αλλά να μπορεί να γίνει πιο γρήγορη με κάποιο πρόγραμμα; Θέλω να μου προτείνεις κάποιο παιχνίδι για το SNES ανάμεσα στα: TURTLES TOURNAMENT FIGHTER, STREET FIGHTER II TURBO, ALADDIN, MORTAL KOMBAT και ALIEN III.

END WITH LOVE

MANOS M.

!

Φίλε Μάνο,

Αν πραγματικά σου χρειάζεται να μάθεις ποια είναι η έννοια του προγράμματος, τότε πρέπει να βρεις κάποιο βιβλίο γενικά περί ηλεκτρονικών υπολογιστών. Ακόμα και το εγχειρίδιο της Amiga θα σε διδάξει αρκετά πράγματα περί "προγραμμάτων" και "λειτουργικών συστημάτων". Αν κατατοπιστείς γενικά, τότε μπορείς να προμηθευτείς κάποια γλώσσα προγραμματισμού, όπως BASIC ή AMOS (αρχίζοντας από τις πιο απλές) και από εκεί να μάθεις περισσότερα.

Μαζί με τον Amstrad πήρες και τη Logo, στις δισκέτες του CPM. Μπορείς ακόμα να βρεις FORTRAN ή PASCAL και άλλες, δεν γνωρίζω πού, αλλά δεν υπάρχει και λόγος να ψάξεις αν πρόκειται να αγοράσεις Amiga.

Με πρόγραμμα είναι αδύνατο να κάνεις την Amiga πιο γρήγορη. Θα πρέπει να της προσθέσεις ειδική κάρτα επιτάχυνσης.

Ανεπιφύλακτα το MORTAL KOMBAT!

ΠΕΡΙ PLUS

?

Αγαπητό Pixel,

Σου γράφω για πρώτη φορά. Είμαι 17 χρονών και σε αγοράζω από το τεύχος 79 (Ιούλιος–Αύγουστος 1991). Πήρα την απόφαση να σου γράψω γιατί έχω μερικά προβλήματα με τον υπολογιστή μου (Amiga 500+). 1) Γιατί τα περισσότερα παιχνίδια και εφαρμογές δεν τρέχουν στην Amiga 500+; Μπορώ να κάνω κάτι για να τρέχουν; Αν ναι, τι;

2) Εχω τη δυνατότητα να τρέχω παιχνίδια και εφαρμογές για συμβατούς από την Amiga;

3) Τι είναι το Relokit; Τι ακριβώς κάνει; Είναι εύκολο στο χειρισμό;

4) Η Amiga 500+ έχει σκληρό δίσκο; Ποιον θα μου πρότεινες; Τι δυνατότητες θα έχω; Πόσο πάει η τιμή του;

5) Τι μπορείς να κάνεις με ένα CD 32;

Με αγάπη

Αποστόλης Τακίδης

Κέρκυρα

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ





Φίλε Αποστόλη,

1. Το ίδιο πρόβλημα με εσένα έχουν αντιμετωπίσει πολλοί φίλοι της Amiga 500 plus. Δε νομίζω ότι θα πρέπει να ανησυχείς στον τομέα των εφαρμογών, αφού όσες αρχικά δεν έτρεχαν ή έχουν επανεκδοθεί για 2.0 και άνω ή έχουν βγει νέες που τις υπερκαλύπτουν. Μάλιστα, θα έλεγα ότι τώρα πλέον σχεδόν απαιτείται το 2.0 και άνω για πολλά σοβαρά προγράμματα. Το Relokit μπορεί να σε βοηθήσει να ξεπεράσεις μερικά από τα προβλήματα που αντιμετωπίζεις σε παλιότερα παιχνίδια, ενώ αν θέλεις να τρέχεις τα πάντα πρέπει να βάλεις διπλό kickstart.

2. Με μια κάρτα εξομοίωσης (π.χ. AT-ONCE) ή ακόμα και μέσω software, αν και ο δεύτερος τρόπος είναι πολύ αργός.

3. Το Relokit είναι ένα πρόγραμμα (δωρεάν) που αναλαμβάνει να δώσει το kickstart 1.3 στις Amiga που δεν το έχουν, ώστε να τρέξουν μερικά παλιά παιχνίδια και εφαρμογές.

4. Διάβασε το ειδικό αφιέρωμα σε σκληρούς δίσκους στο τεύχος που κρατάς στα χέρια σου.

5. Προς το παρόν να παίζεις παιχνίδια από CD, να βλέπεις ταινίες (όσες υπάρχουν αυτή τη στιγμή σε CD), να ακούς μουσική, αλλά σύντομα θα μπορείς να το χρησιμοποιήσεις και ως Amiga 1200 με CD.

MONITOR ή ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ;



Αγαπητό Pixel,

Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου. Είμαι ένας από τους πολλούς αναγνώστες σου εδώ και τρία χρόνια. Θέλω να αγοράσω μια Amiga 500+ 1,3. Θα σε ρωτήσω τρία πράγματα:

1) Πόσα MB σκληρό δίσκο μου συνιστάς να αγοράσω;

2) Πόσα MB μνήμη μου προτείνεις να αγοράσω;

3) Η τηλεόραση NORDMENDE 14'' ή το monitot 1083S έχει την καλύτερη απόδοση για την Amiga 1200; Ελπίζω να μη σε κούρασα.

Φιλικά,

Ηλίας



Φίλε Ηλία,

1. Για μια από τις 500άρες 40-80 MB είναι μια καλή χωρητικότητα. Μόνο για σοβαρή χρήση (είτε ως χομπίστας είτε ως επαγγελματίας) θα χρειαστείς μεγαλύτερο δίσκο.

2. 2 MB, που να τοποθετούνται μέσα στο σκληρό δίσκο, θα κάνουν την Amiga σου 30% πιο γρήγορη και θα βοηθήσουν ώστε να "τρέχουν" σχεδόν τα πάντα.

3. Πάντα το monitor! Ομως και τα δύο που αναφέρεις "πέφτουν λίγα" στη 1200, η οποία χρειάζεται multiscan monitor για να αξιοποιηθούν όλες οι γραφικές δυνατότητές της.

ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA 1200



Αγαπητό Pixel,

Κατ' αρχάς, συγχαρητήρια για τη σπουδαία ύλη σου. Θα ήθελα να μου λύσεις τις εξής απορίες μου:

1) Υπάρχει IBM emulator (όπως το AT-ONCE για την A-500) για την Amiga 1200; Αν ναι, πώς ονομάζεται, πόσο κοστίζει και ποιες είναι οι δυνατότητές του;

2) Ενα αρχείο IFF πώς γίνεται BOOTABLE;

3) Υπάρχει η CLIPPER και η TURBO VISION για A-1200; Κατά τη γνώμη σου ποια είναι η καλύτερη έκδοση της PASCAL και ποια της C για την Amiga;

4) Πόσο κοστίζουν οι εσωτερικοί σκληροί δίσκοι για A-1200 των 80 και 120 MB;

Φιλικά,

Γιώργος

Φίλε Γιώργο,

1. Εχει ανακοινωθεί 486SX emulator από την Vortex αλλά δεν μας έχει έρθει κάποιο δείγμα.

2. Υπάρχουν κάποια προγράμματα που γράφουν IFF αρχεία στο bootblock των δίσκων. Γνωστότατο το BootGirl.

3. Οχι. Η HiSpeed Pascal και η Lattice C++ (ή SAS C όπως αλλιώς λέγεται τώρα) είναι πάρα πολύ καλές.

4. Στις 2.5 ίντσες 80 και 110 χιλιάδες δραχμές αντίστοιχα, αλλά η τιμή κυμαίνεται ανάλογα με την εποχή, αφού τα μοντέλα των 2.5" παρουσιάζουν συχνά έλλειψη.

AMIGA 1000; Πού τη θυμηθήκατε;



Αγαπητό PIXEL,

Γεια σου. Θα ήθελα να σου δώσω τα συγχαρητήριά μου για το περιοδικό που εκδίδεις κάθε μήνα. Αισθάνθηκα την ανάγκη να σου γράψω αυτό το γράμμα γιατί με τρώνε οι αμφιβολίες. Εχω μια AMIGA 2000 χωρίς κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα, εκτός από μια φορά που μου χάλασε το drive. Εχω έναν φίλο με μια AMIGA 1000 και μου κάνει κάποιους επαίνους για το computer του και ότι το δικό μου δεν αξίζει μία. Σε παρακαλώ πολύ πες μου αν ξέρεις τις δυνατότητες της AMIGA 2000 και αν είναι της προκοπής. Επίσης βλέπω στο περιοδικό σου να μην την αναφέρεις καθόλου και οι ανησυχίες μου μεγαλώνουν συνεχώς. Από τη μια λέω ότι έχω τέλειο computer ενώ από την άλλη νιώθω άσχημα. Σε παρακαλώ να μου πεις τις δυνατότητές της. Ελπίζω να μην σας κούρασα και να μου απαντήσετε στο τεύχος του Απριλίου.



Δυστυχώς δεν προλάβαμε το τεύχος του Απριλίου, όμως, όπως βλέπεις, δεν αργήσαμε ιδιαίτερα... Λοιπόν, σε πρώτη φάση πρέπει να καταλάβεις ότι η Amiga 2000 είναι κατά πολύ ανώτερη της 1000, αν και σε υπολογιστική ισχύ δεν την ξεπερνά. Αρκεί να εξετάσεις πόσα περιφερειακά υπάρχουν για τη δική σου και πόσα για τη 1000. Πώς ο φίλος σου θα βάλει 2MB RAM και πώς εσύ; Εσύ μπορείς να βάλεις 68040 στη δική σου, αυτός τι; Μάλλον θα πρέπει να σκεφτεί την αλλαγή της Amiga του, αν θέλει να βρίσκεται μέσα στα πράγματα... Δυστυχώς όμως, θα πρέπει και εσύ σε λίγο να κάνεις το ίδιο, γιατί, όπως θα έχεις υπόψη σου, έχει καταργηθεί και το δικό σου μοντέλο εδώ και αρκετό καιρό. Κατά τα άλλα αναφερόμαστε εκτενέστατα στην Amiga 2000 κάθε μήνα, αφού όλα τα προγράμματα (εκτός από τα AGA chipset) είναι συμβατά με αυτήν.

CLASSIC GAMES...



Αγαπητό Pixel,

Πρώτα από όλα θα ήθελα να σου δώσω τα θερμά μου συγχαρητήρια, αναγνωρίζοντας πια ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό που ασχολείται με την Πληροφορική. Παρ' όλα αυτά θα ήθελα να παρατηρήσω ότι συνήθως εκδίδεις πληροφορίες για παιχνίδια τα οποία -κατά τη γνώμη μου- δεν έχουν πολλοί. Τελικά θέλοντας να μπω στο θέμα μου, σου ζητώ, αν είναι δυνατόν, να ξαναγράψεις για τα παιχνίδια: BC-KID, PREHISTORIC, GOLDEN AXE, PRINCE OF PERSIA I & II.

Και πάλι συγχαρητήρια.

Ο θαυμαστής σου,

Νίκος Λουδάρος



Φίλε Νίκο,

Εχουμε γράψει παλιότερα πώς γίνεται η επιλογή των παιχνιδιών που παρουσιάζουμε. Διαλέγουμε τα καλύτερα από αυτά που κυκλοφορούν. Η "σαβούρα" "λογοκρίνεται" σε δύο στάδια: συντάκτης-αρχισυντάκτης. Δεν νομίζω όμως ότι στέκει η παρατήρησή σου, αφού κανείς μέχρι τώρα δεν έχει παραπονεθεί για κάτι τέτοιο! Φυσικά, όπως καταλαβαίνεις, είναι αδύνατο να αναφερθούμε

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



και πάλι σε παλιά παιχνίδια, ιδίως όπως το Prince of Persia II, το οποίο δεν έχουμε δει ακόμα σε Amiga/Atari ή κονσόλα!

Γεια σας κύριοι computerόφιλοι



Είμαι ένας παλιός spectrumόβιος και εδώ και λίγο καιρό έχω μια AMIGA 2000 με λειτουργικό 1.3. Παίρνοντας μετά από πολύ καιρό το περιοδικό σας διαπίστωσα με χαρά ότι ασχολείστε αρκετά με την AMIGA. Ετσι θα μπορέσετε να μου απαντήσετε σε κάποιες απορίες.

α. Στο τεύχος 85 του Φεβρουαρίου '92 στη στήλη "computer news" έχετε μια αναφορά στην Highspeed Pascal της Hisoft. Θα ήθελα να μου εξηγήσετε όσο πιο λεπτομερειακά γίνεται πώς μπορώ να φορτώσω και να σώσω αρχεία της TURBO PASCAL 5.0 ή 6.0 στην AMIGA. Να μπορώ να δουλεύω δηλαδή τα προγράμματα στο σπίτι και κατόπιν να παίρνω τη δισκέτα και να φορτώνω το πρόγραμμα στο PC της σχολής.

β. Σε περίπτωση που βάλω σκληρό δίσκο μπορώ να τον χωρίσω σε δύο μέρη, έτσι ώστε να έχει προγράμματα και από AMIGA αλλά και από PC τα οποία φυσικά θα τρέχουν μέσω emulator;

γ. Κρίνετε επιτυχή την αγορά της AMIGA από ένα φοιτητή ο οποίος χρειάζεται τον υπολογιστή για να δουλεύει την TURBO PASCAL 5.0 και 6.0 (κυρίως την 6.0 λόγω γραφικών); Αν όχι, μπορείτε να μου προτείνετε λύσεις; Τι θα μπορούσα να κάνω για να αναβαθμίσω το μηχάνημα χωρίς να χρειαστεί η αγορά δεύτερου monitor για απεικόνιση γραφικών VGA;

Ευχαριστώ για την υπομονή σας.

Ελπίζω να με εννοήσατε.

Με εκτίμηση

Μιχάλης



Φίλε Μιχάλη,

α) Χρειάζεσαι απαραιτήτως το CROSS DOS ή το DOS TO DOS ή κάποιο παρεμφερές utility, το οποίο θα σου επιτρέπει να διαβάζεις δισκέτες PC από την Amiga. Απαξ και το βρεις, τότε τα υπόλοιπα είναι πολύ απλά. Με τη βοήθεια του εργαλείου αυτού ή μέσω του PC, φορμάρεις δισκέτες 720 KB. Γράφεις πάνω τους τα προγράμματα που θέλεις (το source εννοείται) και μπορείς να τα μεταφέρεις από το ένα μηχάνημα στο άλλο πολύ εύκολα. Εννοείται ότι τα αρχεία που θα βάζεις στη δισκέτα θα σώζονται ως καθαρά ASCII αρχεία.

β) Δεν χρειάζεται καν να τον χωρίσεις στα δύο (αν και γίνεται και αυτό). Μπορείς να εξομοιώνεις το δίσκο του PC με ένα μεγάλο αρχείο του τμήματος της Amiga (harddisk file). Ο emulator θα έχει οδηγίες για το πώς γίνεται αυτό.

γ) Ισως θα έπρεπε να έχεις προτιμήσει ένα PC. Αυτό δεν σημαίνει ότι στην Amiga δεν μπορείς να δουλέψεις PASCAL. Απλώς, είναι μικρά "πραγματάκια" που τα χειρίζεται διαφορετικά κάθε υπολογιστής, όπως, για παράδειγμα, τα γραφικά. Ετσι, ίσως αντιμετωπίσεις προβλήματα στη μεταφορά γραφικών εφαρμογών από το ένα σύστημα στο άλλο. Αν μάθεις τους κανόνες που ισχύουν και στα δύο συστήματα (συναρτήσεις γραφικών κ.λπ.) ή αν η High Speed Pascal προσφέρει κάποια βιβλιοθήκη εξομοίωσης (δεν το έχω υπόψη μου) τότε δε θα έχεις πρόβλημα, απλά θα χρειάζεται να κάνεις τις απαραίτητες αλλαγές κάθε φορά, ή να φτιάξεις μόνος σου μια βιβλιοθήκη εξομοίωσης. Σίγουρα πάντως το VGA monitor δεν πρόκειται να σου χρειαστεί σε καμία περίπτωση!

ΦΩΝΗ ΕΝΟΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ



Αγαπητό "Pixel",

Αφορμή για το γράμμα μου αυτό αποτέλεσε το γράμμα της Ζάνιας Σμυρνάκη στο τεύχος Φεβρουαρίου '94. Η αιτία, ωστόσο, υπέβοσκε εδώ κι ένα χρόνο περίπου. Μέχρι τότε, που με έκπληξη αντίκρισα, στο τεύχος Φεβρουαρίου, μια Κρητικοπούλα να καταγράφει με ενάργεια και σε λίγες μόνο γραμμές όλα όσα εγώ – και σίγουρα αρκετοί ακόμη – ήθελαν με αγωνία να εκφράσουν, δεν είχα προφανώς συνειδητοποιήσει ότι όφειλα τόσο στον εαυτό μου όσο και στους Ελληνες Amiga users να "συμφωνήσω και να επαυξήσω" στα λεγόμενα της γραπτώς, το οποίο ευελπιστώ ότι επιτυγχάνω με αυτό μου το γράμμα.

Κατ' αρχάς, οφείλω να αναγνωρίσω ότι είναι όντως ενθαρρυντική και αναζωογονητική η προσπάθεια ανανέωσης που καταβάλλετε κατευθύνοντας ορθά την ύλη του περιοδικού και πάλι σε home επίπεδα. Το PIXEL ανέκαθεν απευθυνόταν σε home κοινό, αυτό τουλάχιστον θυμάμαι από τον Απρίλιο του '86. Το ερώτημα είναι: Γιατί τώρα πια –αυτό συμβαίνει δυστυχώς– μόνο από την οπτική γωνία του gamer; Πιστεύετε μήπως ότι ένας home χρήστης δεν μπορεί να ασχοληθεί με τίποτα άλλο πέρα από το ...joystick του; Πώς αλλιώς μπορεί να δικαιολογηθεί η κατάργηση σοβαρών στηλών του πολύ αξιόλογου κ. Κακαλέτρη, του "χωρίς joystick" και άλλων; Πώς είναι δυνατόν να πειστούν οι έρημοι οι home users (Amiga/Atari) ότι δεν είναι κάτοχοι "παιχνιδομηχανών", όταν το PIXEL αφιερώνει πια πάνω από 25 σελίδες σε reviews παιχνιδιών, αλλά ούτε μια σε reviews εφαρμογών; Μήπως είναι ένας έμμεσος τρόπος να στραφεί αλλού (ονόματα δε λέμε) το κοινό του PIXEL όταν πρόκειται για "σοβαρές" εφαρμογές, ενώ αναμφισβήτητα ένας home μπορεί να ικανοποιήσει θαυμάσια τις όποιες ανάγκες ενός home user – για να μην αναφερθούμε και σε αρκετούς επαγγελματίες. Η αμέσως προηγούμενη παρατήρηση (ελπίζω να μην υπήρξα προσβλητικός) με οδηγεί στην εξής επόμενη σημαντική παρατήρηση: ΚΑΘΕ περιοδικό φέρει μεγάλη ευθύνη απέναντι στο κοινό του, τόσο για αυτά που γράφει, όσο και για αυτά που παραλείπει να γράψει ακόμη και για αυτά που αφήνει να εννοηθούν. Σε καμία περίπτωση μην υποτιμήσετε την επιρροή που ασκούν σε ένα τόσο εξειδικευμένο αναγνωστικό κοινό –στο οποίο βέβαια απευθύνεστε– τα όσα γράφετε ή απλώς υπονοείτε, είτε πρόκειται για Η/Υ, είτε για software, είτε για εταιρίες, είτε για αγορές κ.ο.κ. Για παράδειγμα, μια δεδομένη μεροληπτική στάση ενός εξειδικευμένου εντύπου, απέναντι σε κάποιο προϊόν (έστω και ακούσια), θα είχε άμεσο αντίκτυπο στη στάση των αναγνωστών του και κατ' επέκταση στην ίδια την αγορά! Με άλλα λόγια, όσο και αν αυτό ακούγεται "τραβηγμένο" τα περιοδικά εξειδικευμένων αγορών (λ.χ. Πληροφορικής) είναι πολλές φορές υπεύθυνα, από τη δημιουργία, απλώς, εντυπώσεων (και προκαταλήψεων), έως τη διαμόρφωση ολόκληρων "κατεστημένων" σε συγκεκριμένες αγορές!

Το σημείο που θέλω να θίξω είναι ότι –δυστυχώς– για μια μικρή χώρα, όπως η Ελλάδα, τα διάφορα "κατεστημένα", στα οποία αναφέρθηκα, αφ' ενός προδιαγράφονται αρκετά νωρίς και αφ' ετέρου είναι πολύ δύσκολο (έως ακατόρθωτο) να τα αντιστρατευτείς. Ετσι, και στο χώρο της Πληροφορικής, το "κατεστημένο" προδιαγράφτηκε αρκετά νωρίς, με την απόλυτη κυριαρχία των PC συμβατών. Φαίνεται τελικά ότι η ελληνική αγορά είναι είτε πολύ μικρή είτε πολύ "στενόμυαλη", για να επιτρέπει την ισότιμη παρουσία στην αγορά διαφορετικών υπολογιστών, πόσο μάλλον διαφορετικών φιλοσοφιών συστημάτων! Τώρα δε με τα Windows ("that's what I 'd call... HYPE!"), το αγοραστικό κοινό υφίσταται πραγματική "πλύση εγκεφάλου" για την ...ανωτερότητα (!) των συμβατών. Μηχανήματα, που λόγω της απαράδεκτης πραγματικά αρχαϊκής αρχιτεκτονικής τους, θα 'πρεπε κατά τη γνώμη μου να κατα–

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



τάσσονται στην ...προϊστορία των υπολογιστών. Τέλος πάντων, φαίνεται πως ο καταναλωτής, ο τελικός δηλαδή αποδέκτης των νέων τεχνολογιών, πρόκειται να "πληρώσει" τελικά το τίμημα της παράλογης και ανεξήγητης ροπής των μαζών να υποστηρίζουν ένα σύστημα ανίκανο στην πραγματικότητα να αντιμετωπίσει με επιτυχία τις προκλήσεις σύγχρονων, απαιτητικών εφαρμογών της Πληροφορικής (π.χ. Multimedia, Desktop Video κ.λπ.)

Το σημείο όπου θέλω τελικά να καταλήξω είναι ότι τα περιοδικά του χώρου έχουν κι αυτά σημαντικό μερίδιο ευθύνης για αυτή την κατάσταση που δημιουργήθηκε. Φτάσαμε δυστυχώς, εν έτει 1994, να έχουμε 4 τουλάχιστον περιοδικά που ασχολούνται με PC (εκ των οποίων ένα αποκλειστικά με τα Windows), και μόνο δύο περιοδικά που υποτίθεται ότι πρέπει να καλύπτουν όλους τους users. Δύο περιοδικά που ΔΥΣΤΥΧΩΣ, παρά τις επαγγελίες τους, στην πραγματικότητα φαίνεται να ακολουθούν την πεπατημένη, να "αναμασούν" τα ίδια και τα ίδια αντιμετωπίζοντας σε τελική ανάλυση την Amiga ως παρωχημένη παιχνιδομηχανή, τους PCs ως την ...ελπίδα και το μέλλον της τεχνολογίας των Η/Υ ("Θου Κύριε...") και τις κονσόλες ως το μέλλον της home ψυχαγωγίας (Ζήτω η επιστροφή στα ...70's)! Ειλικρινά αν αυτή η κατάσταση είναι τόσο απογοητευτική για τους περίπου 65.000 χρήστες της Amiga (σε Ελλάδα και Κύπρο), που ουσιαστικά μένουν "χωρίς εκπρόσωπο" στις σελίδες των περιοδικών, σκεφτείτε πόσο απογοητεύει τους –περισσότερο αδικημένους– χρήστες του Atari ST, και ακόμη περισσότερο του Archimedes ή των λιγοστών πια 8μπιτων. Δυστυχώς, αγαπητό PIXEL (δεν είναι ευχάριστο να το λέω αυτό για δύο περιοδικά που υποσχέθηκαν πολλά και των οποίων μέχρι πρόσφατα ήμουν μανιώδης αναγνώστης), αυτή είναι η εικόνα που παρουσιάζετε προς τα έξω, και εσύ, αλλά εδώ και πολύ καιρό το USER. Το μόνο στο οποίο μπορώ να ελπίζω είναι ότι εσύ τουλάχιστον αγαπητό PIXEL, σε αντίθεση με τον ανταγωνισμό, θα σταθείς τελικά στο ύψος του ονόματος, της φήμης και της ιστορίας σου.

Κλείνοντας αυτό το γράμμα μου (ζητάω συγγνώμη αν σας κούρασα) πέρα από την ευχή τα σημεία που θίγω να τύχουν προσοχής και να γίνουν αφορμή προβληματισμού, θα ήθελα να προσθέσω ότι πολλές φορές αντιστάθηκα στον πειρασμό να σας γράψω κατά τη διάρκεια του τελευταίου έτους. Κάπου όμως –ας είναι καλά και η Ζάνια– δεν άντεξα άλλο. Αποτέλεσμα; Συσσωρευμένες αγωνίες, προβληματισμοί, παράπονα, σκέψεις, να αποτυπωθούν όλα σε ένα μόνο γράμμα, με τέτοιον τρόπο την αποτελεσματικότητα του οποίου ακόμη και την ύστατη ώρα αμφισβητώ. Όπως και να έχει το πράγμα, τώρα, αισθάνομαι μια περίεργη ανακούφιση πως έκανα το δέον απέναντι τόσο στη συνείδησή μου, όσο και στους Amiga users της Ελλάδας που νιώθουν αδικημένοι και "απομονωμένοι". Και αν σας φαίνομαι ...τρελός ή απλά "ρομαντικός" αναλογιστείτε απλά τι είναι αυτό που χαρακτηρίζει όλους τους Amiga users ανά την Υδρόγειο, τι είναι τελικά αυτό που τους έκανε, τους κάνει και θα τους κάνει να ξεχωρίζουν απ' τις απρόσωπες μάζες των απανταχού PC users. Αναλογιστείτε εν ολίγοις ποιο ήταν το "μαγικό" συστατικό, το concept εκείνο που εισήγαγε η Amiga στον κόσμο των υπολογιστών, και θα βρείτε την απάντηση. Κι αν ακόμη και τότε προβληματίζεστε, θυμηθείτε απλώς πώς νιώσατε κάποτε γύρω στα '87,'88 , όταν παίζατε "Defender of the Crown" ή όταν κάνατε για πρώτη φορά "doubleclicking" στο icon του Deluxe Paint... Με εκτίμηση

Στέφανος Σιόπουλος

(Εκ μέρους του "Amiga Pros" User Group)

ΥΓ Εύχομαι να μην παρεξηγηθεί το πνεύμα των όσων γράφω εξαιτίας του τρόπου που τα γράφω.



Φίλε Στέφανε,

Σίγουρα, από όσα γράφεις στο υστερόγραφό σου, δεν περίμενες να δεις το γράμμα σου στη στήλη μας. Παρά το μέγεθός του όμως, όπως βλέπεις εκτοπίζει αρκετά άλλα, επιλέγει λόγω κυρίως του τρόπου με τον οποίο θίγεις ορισμένα πράγματα και του ότι θεωρούμε δειλία να μην απαντάμε σε ευπρεπή κείμενα που εντάσσονται στην πολιτική του περιοδικού μας. Κατ' αρχάς, λοιπόν, θέλω να άρω κάθε ίχνος δυσπιστίας που ίσως έχεις για τα εδώ γραφόμενα, αφού όλοι οι συντελεστές του περιοδικού δηλώνουμε Atari και Amiga funs. Δεν πρόκειται όμως να θίξω σημεία στα οποία συμφωνώ μαζί σου (που είναι πολλά), αλλά μόνο αυτά στα οποία διαφωνώ:

1. Η απομάκρυνση των "σοβαρών" στηλών από το περιοδικό μας έγινε λόγω της μεγάλης σχετικά ανταπόκρισης που είχαν από το αγοραστικό κοινό οι στήλες αντιθέτου περιεχομένου. Ομως, ακόμα και μετά από αυτό, όπως θα έχεις διαπιστώσει, έχουμε αφιερώσει πια ένα μικρό έστω μέρος του περιοδικού σε "σοβαρότερα" θέματα.

2. Μας κατηγορείς ότι σιωπηρά στέλνουμε την Amiga στο χώρο των παιχνιδομηχανών... Και τους σοβαρούς χρήστες στα συμβατά... Δεν έχεις παρατηρήσει όλη αυτή τη μάχη που δίνουμε, ακόμα και μέσα από τις στήλες των παιχνιδιών, στο θέμα "σκληρός δίσκος"; Δεν πιστεύεις ότι ένα σύστημα χωρίς αυτό το εξάρτημα είναι σχεδόν ...παιχνιδομηχανή; Δεν πιστεύεις ότι όταν η εταιρία κατασκευής του δεν το θεωρεί απαραίτητο, ώστε να δώσει κίνητρα και ενδείξεις της χρησιμότητάς του στους αγοραστές του μηχανήματος, χτυπάει τους ίδιους τους σοβαρούς χρήστες της Amiga; Μη μου πεις ότι δεν έχεις υπόψη σου ότι η μάχη των τιμών κάνει τους εδώ dealers της Amiga να μη γράφουν κάποιο βιβλίο που να συνοδεύει τον υπολογιστή λόγω των 1.500 δρχ. του κόστους του; Και σκοπεύουμε ακόμα και αυτό να το κάνουμε εμείς αν δεν κινηθεί κάποιος άλλος! Ομως, ακόμα και σε αυτές τις 25 σελίδες που αναφέρονται σε παιχνίδια δεν έχεις προσέξει την τάση που εφαρμόζουμε; Δεν έχεις προσέξει την έμφαση που δίνουμε σε παιχνίδια στρατηγικής, RPGs και adventures (ταυτόχρονα με το ένθετο), που καλύπτουν το μεγαλύτερο μέρος αυτών των σελίδων; Γιατί νομίζεις ότι γίνεται αυτό, παρά για το ότι οι Amiga users, ακόμα και αν "παίζουν", πρέπει να ξέρουν ότι έχουν υπολογιστή και όχι κονσόλα! Και μπορούν να παίξουν "σοβαρά" και όχι μόνο ανεγκέφαλα πωρωτικά παιχνίδια, όπως ακριβώς γίνεται και με τους PC users.

3. Στο εξωτερικό η Amiga έχει ένα μεγάλο πλεονέκτημα έναντι των PCs: της τιμής του software. Τα κορυφαία πακέτα στην Amiga προσφέρουν δυνατότητες τις οποίες βρίσκεις σε πακέτα PCs πολλαπλάσιου κόστους. Στη χώρα της ύψιστης πειρατείας όμως, αυτό το επιχείρημα καταρρέει: Εχει σκεφτεί κανένας PC user από όλους αυτούς που αγοράζουν τις "μαϊμούδες" ότι δεν παίρνει καν λειτουργικό σύστημα με τον υπολογιστή του, ενώ ένας Amiga user παίρνει δωρεάν ένα από τα καλύτερα που υπάρχουν; (Το θεωρώ κορυφαίο στα single user, αν και έχει κάποια μειονεκτήματα έναντι κάποιων άλλων στο user interface).

4. Εχεις κάνει ένα μεγάλο λάθος στο διαχωρισμό home και επαγγελματικών. Γιατί τα PCs έχουν "πιάσει" την αγορά ως παιχνιδομηχανές και όχι ως σοβαρά εργαλεία! Εχεις υπόψη σου πόσοι χρήστες αγοράζουν PCs μόνο για games; Είπε λοιπόν ο φίλος Χρήστος Κυριακός, πρώην αρχισυντάκτης του PIXEL και νυν διοικητικό στέλεχος της εταιρίας, όταν τον ρώτησα αν τον εκνεύριζε η Amiga του χωρίς δίσκο και με λιγοστή μνήμη: "Ακόμα και με το 486 που έχω, το οποίο μου κόστισε 700.000 δρχ., πολλές φορές εκνευρισμένος αναπολώ την 500άρα μου. Αν δεν ήταν αυτή και μερικά παρόμοια μηχανήματα, οι PC users δε θα είχαν ανακαλύψει το ποντίκι ακόμα. Ας όψεται το marketing..."

Public Domain

Αυτόν το μήνα θα βρείτε παιχνίδια, utilities και πολλά χρήσιμα προγράμματα που λύνουν τα χέρια του απλού χρήστη. Τα προγράμματα βρίσκονται ήδη στις βιβλιοθήκες της CompuLink. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

• των Γ. Κακαλέτρη - Ηλ. Μανεσιώτη

Menufy
(AMIGA)



Ενα πρωτότυπο εργαλείο, αν και όχι τόσο νέο, εντόπισα στην CompuLink, το οποίο έχει σκοπό να "αποσυνωστίσει" την οθόνη του Workbench. Το προγραμματάκι αυτό είναι το Menufy και μπορεί να βάλει τα παράθυρα πολλών προγραμμάτων ...στο μενού Tools του Workbench.



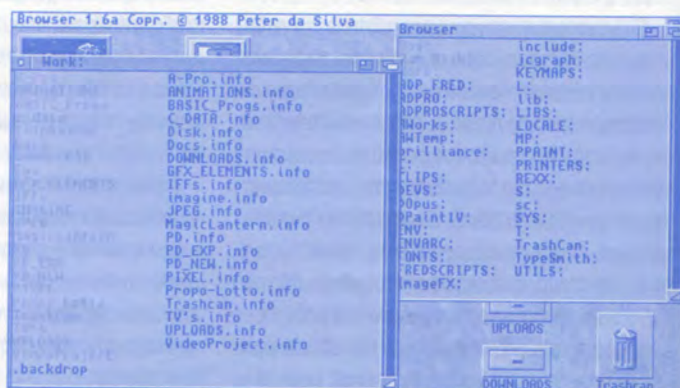
Απαίτηση του προγράμματος είναι η ύπαρξη του Workbench 2.0 και άνω, αφού, όπως θα έχετε υπόψη σας, οι παλαιότερες εκδόσεις του λειτουργικού συστήματος δεν έχουν μενού Tools. Επίσης, δεν μπορεί να χειριστεί κάθε είδος παραθύρου, αλλά μόνο αυτά που μπορούν να το υποστηρίξουν: ανανεώσιμα, μεταβλητού μεγέθους, όχι gimmezerozero (οι προγραμματιστές ξέρουν καλά τι σημαίνει αυτό) και, τέλος, δεν έχουν επάνω τους συνδεμένο κάποιο requester, ένα μενού, ή δεν ανανεώνονται τη στιγμή που δίνεται η εντολή της σμίκρυνσής τους. Ιδανικά παράθυρα για υπο-θέματα στο Menufy είναι τα παράθυρα του λειτουργικού συστήματος (συρταριών και δίσκων). Τι ακριβώς κάνει: με μια συγκεκριμένη ακολουθία πλήκτρων, η οποία καθορίζεται από το χρήστη (π.χ. Control+F10), το Menufy σβήνει ένα παράθυρο από την οθόνη του Workbench, όπως θα το έκλεινε κάποιος από το κουμπί κλεισίματος στην πάνω αριστερή γωνία του. Η διαφορά όμως είναι ότι το παράθυρο δεν κλείνει, αλλά μεταφέρεται στο μενού Tools. Ενα ακόμα αντικείμενο εμφανίζεται στη λίστα αυτού του μενού, με όνομα τον τίτλο του παραθύρου. Για να ξανανοίξει το παράθυρο, απλώς πρέπει να επιλεχθεί από το μενού! Η διαδικασία μπορεί να γίνεται και με το ποντίκι (π.χ. CTRL + διπλό πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού πάνω στο παράθυρο). Το πρόγραμμα είναι Commodity και μπορεί να προστεθεί στο WBStartup, ενώ όλες οι παράμετροί του ρυθμίζονται από το εικονίδιό του (με Information).

Το Menufy ανήκει στην κατηγορία των Freeware, αφού ο συγγραφέας του, Ewout Walraven, δεν ζητά τίποτε άλλο, παρά να δίνεται πάντα το όνομά του μαζί με το πρόγραμμα.

Browser 1.6a
(AMIGA)



Οπως θα ξέρουν οι χρήστες του Workbench 1.3 και 1.2, μέσα από τα συστήματά τους δεν μπορούν να χειριστούν αρχεία που δεν είναι συνδεμένα με κάποιο εικονίδιο, αφού μόνο όσα συνοδεύονται από το '.info' αρχείο είναι ορατά και προσβάσιμα από το Workbench. Το Browser, από τον Peter Dan Silva, είναι το πρόγραμμα που μπορεί να προστεθεί στο Workbench και να του δώσει πολλές δυνατότητες χειρισμού αυτών των αρχείων. Χρησιμοποιεί ένα δικό του σετ παραθύρων, όπου directories και αρχεία εμφανίζονται με το όνομά τους και ένα μικρό αριθμό από εντολές που περιέχονται σε δύο μενού. Διατηρεί τη δυνατότητα πολλών παραθύρων, ενώ η συμπεριφορά του σε



Public Domain

πολλά σημεία θυμίζει το Workbench. Για παράδειγμα, double clicking για να τρέξει κάποιο πρόγραμμα, press & drag για να μετακινηθούν αρχεία και συρτάρια από ένα συρτάρι σε άλλο κ.λπ.

Οι πολλοί requesters επιβεβαίωσης είναι μία προσθήκη στις δυνατότητες του Workbench, ενώ η δυνατότητα toggle στις πολλαπλές επιλογές είναι κάτι που λείπει ακόμα και από τα 2.1 και 3.0. Ενα ακόμα μεγάλο ατού είναι η πολύ μεγάλη ταχύτητα λειτουργίας του, η οποία ξεπερνά ακόμα και το DirectoryOpus. Και, φυσικά, όλα αυτά εντελώς δωρεάν... Οσοι δουλεύουν ακόμα το Workbench 1.3, πρέπει να το αποκτήσουν.

Επιβαρύνει ελάχιστα το σύστημα, είναι απλούστατο στη χρήση του, δεν διακόπτει το Workbench, το οποίο μπορεί να δουλεύει παράλληλα και λοιπά και λοιπά... Αφού σκέφτομαι να το κάνω μόνιμο μέρος του Start up της 1200άρας μου!

CycleToMenu 1.10

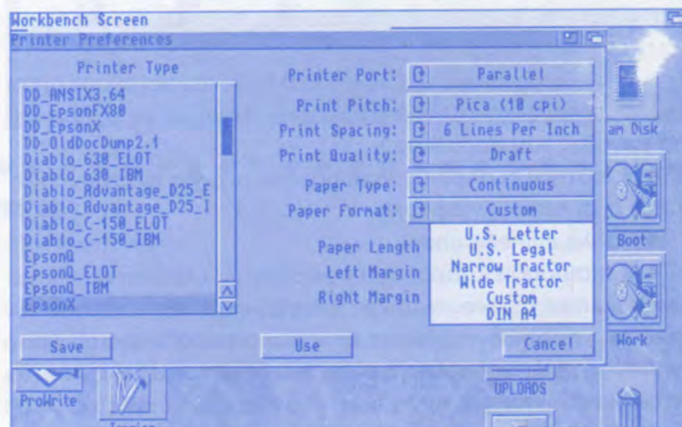
(AMIGA)



Ενα ακόμα μικρό Commodity, το οποίο πρόκειται να βελτιώσει κατά πολύ τη συμπεριφορά του συστήματός σας. Το CycleToMenu στην ουσία δεν κάνει κάτι το συνταρακτικό. Απλώς μετατρέπει μια μορφή "κουμπιών" σε μενού. Τα κουμπιά αυτά είναι γνωστά ως cycle gadgets και έχουν την εξής λειτουργία: κάθε φορά που πατιούνται μια φορά αλλάζουν τα περιεχόμενά τους. Τυπικά παραδείγματα αποτελούν τα κουμπιά πολλών από τις Preferences, αν και έχουν αρχίσει να χρησιμοποιούνται εντονότατα και σε πολλά εμπορικά προγράμματα. Το πρόβλημα είναι ότι μερικές φορές τα περιεχόμενα ενός τέτοιου κουμπιού είναι πολλά, ώστε να χρειάζεται αρκετά χτυπήματα για να περάσει κάποιος από όλες τις επιλογές μέχρι να βρει την επιθυμητή.

Εδώ έρχεται να δώσει λύση το CycleToMenu. Το πάτημα ενός τέτοιου κουμπιού πλέον δεν αλλάζει την ένδειξή του, αλλά εμφανίζει ένα μικρό μενού που περιέχει όλες τις δυνατές επιλογές, από όπου μπορεί πολύ εύκολα να εντοπιστεί η επιθυμητή.

Το CycleToMenu δεν απαγορεύει τη χρήση των κουμπιών αυτών με τον κλασικό τρόπο, αφού αν το κουμπί χρησιμοποιηθεί με το σημείο του, που υποδηλώνει την ανακύκλωση (το κυκλικό βέλος), δουλεύει όπως παλιά. Αυτό μπορεί να φα-



νεί πολύ χρήσιμο σε περιπτώσεις έλλειψης μνήμης. Εννοείται ότι το CycleToMenu μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο από κατόχους του Workbench 2.0 και άνω, αφού μόνο αυτό υποστηρίζει cycle gadgets. Λόγω της φύσης του δεν μπορεί να "ξεφορτωθεί" από τη μνήμη άπαξ και μπει σε αυτή, μπορεί όμως να απενεργοποιηθεί. Απαραίτητα πρέπει να υπάρχει το πρώτο πρόγραμμα που θα φορτωθεί από το Workbench. Δημιουργός του είναι ο Federico Giannici και το πρόγραμμα ανήκει στην κατηγορία των Public Domain.

Iconian 1.90beta

(AMIGA)



Ενας ακόμα Icon Editor με δυνατότητες που θα ζήλευαν πολλά προγράμματα ζωγραφικής. Οπως αναφέρει ο συγγραφέας του, αυτό το πρόγραμμα μπορεί να φανεί σε κάποιον ως θεόσταλτο εργαλείο ή ως μία δυνατότητα να εκτιμήσει τη χρησιμότητα της εντολής Delete! Ομως θα διαφωνήσω με το δεύτερο: το Iconian είναι πραγματικό διαμάντι και είναι ο απόλυτος Icon Editor αυτή τη στιγμή για το λειτουργικό σύστημα 3.0 και άνω. Η φιλοσοφία του είναι να χρησιμοποιεί ένα μεγάλο πλήθος από παράθυρα με πολλά εργαλεία, ένα μεγάλο αριθμό εντολών μενού και πολλούς τρόπους απεικόνισης και σχεδίασης. Μπορεί να αποθηκεύσει τα εικονίδια για χρήση με διάφορα

Public Domain



configurations της οθόνης, ενώ ξεχωρίζει για το πολύ γρήγορο, φιλικό και δυνατό user interface του. Μερικές από τις δυνατότητές του είναι οι εξής:

- Υποστήριξη παραθύρων μεταβαλλόμενου μεγέθους όπου τα εργαλεία επανατοποθετούνται ανάλογα με το σχήμα και το μέγεθος του παραθύρου.
- Υποστηρίζει όλες τις γραμματοσειρές για εισαγωγή κειμένου και λειτουργίες Text.
- Πολλά επίπεδα undo!
- Χρησιμοποιεί παράθυρα εφαρμογών (AppWindows) με αποτέλεσμα το άνοιγμα ενός έτοιμου εικονιδίου να απαιτεί απλά το σύρσιμό του μέσα σε κάποιο παράθυρο του προγράμματος, όπως απλά γίνονται και οι μετακινήσεις από το Workbench.
- 16 ρυθμιζόμενα επίπεδα zoom, με πολύ απλό και προσιτό τρόπο και, κυρίως, ταχύτατη απόκριση.
- Σχεδίαση με χρήση μέχρι και 256 χρωμάτων.
- Υποστήριξη του μοιράσματος της παλέτας, όπως αυτό γίνεται από το Workbench 3.0 και άνω.
- Καθορισμός των χρωμάτων με δυνατό RGB χειριστικά.
- Αυτόματο scaling βουρτσών πολύ μεγάλου μεγέθους.
- Υποστήριξη του IFF format εικόνων.
- Καθοριζόμενο user interface.
- Προαιρετικό remaping εικόνων IFF στα χρώματα της χρησιμοποιούμενης οθόνης του Workbench.
- Δυνατότητα αποθήκευσης εικονιδίων 256 χρωμάτων που μένουν ανεπηρέαστα σε όλα τα modes της οθόνης.
- Πολλά εργαλεία σχεδίασης, όχι απαραίτητα μόνο τα κλασικά
- Recolor για εικονίδια του Workbench 1.3
- Υποστήριξη clipboard για copy και paste.
- Υποστήριξη συντομογραφιών από το πληκτρολόγιο που επιταχύνουν πολύ τη λειτουργία του
- Cut και Paste για βούρτσες!
- 100% υποστηριζόμενο από το λειτουργικό σύστημα, αφού δεν απαιτεί καμία εξωτερική βιβλιοθήκη.
- Υποστήριξη διεθνοποίησης (Locale)

Η απαιτούμενη ελεύθερη μνήμη, για να δουλέψει κάποιος με το Iconian, είναι το 0.5 MB, όμως αν αρχίσει να ζητά από το πρόγραμμα πολλά χρώματα, τεράστια εικονίδια και πολλά undo buffers τότε δεν είναι δύσκολο να φτάσει ακόμα και τα 2 MB, ποσό καθόλου ευκαταφρόνητο για έναν icon editor!

Μόνο τα εικονίδια που το συνοδεύουν είναι αρκετά για να πείσουν τον καθένα για τις δυνατότητές του. Φυσικά, όπως καταλάβατε, απαιτεί το Kickstart 3.0 και το Workbench 3.0 και άνω καθώς και τη χρήση του 68020 και άνω.

Για να πάρει κάποιος την πλήρη έκδοση του προγράμματος (που ουσιαστικά περιλαμβάνει μικροδιορθώσεις και κάπως πιο κατατοπιστικό εγχειρίδιο) θα πρέπει να στείλει μια δισκέτα και ένα γράμμα με 10$ στον Chad Randall.

JcGraph 1.13

(Amiga)



Το JcGraph είναι μια μικρή εφαρμογή, η οποία έχει στόχο να δημιουργήσει επαγγελματικά γραφήματα στις δύο ή τρεις διαστάσεις. Το πρόγραμμα δημιουργήθηκε μόνο και μόνο για να δώσει τη δυνατότητα στην Amiga να δημιουργήσει γραφήματα, τα οποία θα μπορούν να σταθούν δίπλα σε αυτά που μπορεί να έχει ένας χρήστης Mac ή PC.

Θεωρώντας λοιπόν ότι το πιο δύσκολο σε αυτό το έργο είναι να φτιαχτεί το κύριο μέρος του γραφήματος και όχι δεδομένα, τίτλοι και άλλα "καλλωπιστικά", το JcGraph έχει περιορίσει την εργασία του μόνο σε αυτό. Δεν μπορεί δηλαδή να χρησιμοποιηθεί μόνο του αλλά σε συνδυασμό με κάποιο άλλο εργαλείο, όπως επεξεργαστή κειμένου, πρόγραμμα ζωγραφικής, CAD κ.λπ.

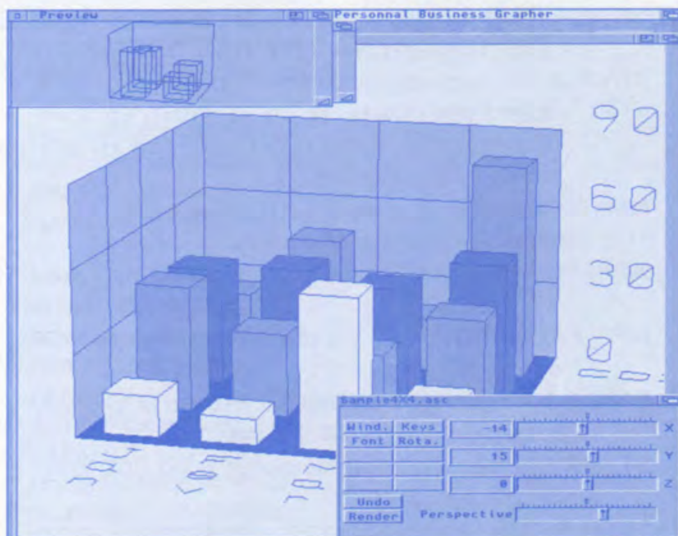
Ετσι λοιπόν ο χρήστης θα πρέπει να δώσει τα δεδομένα του στο πρόγραμμα με τη μορφή αρχείου απλού ASCII κειμένου, όπως ακριβώς περιγράφεται από το εγχειρίδιο του JcGraph.

Στη συνέχεια, ο χρήστης επιλέγει μία από τις πολλές μορφές γραφήματος που περιλαμβάνει το πρόγραμμα. Αυτή μπορεί να είναι δισδιάστατη ή τρισδιάστατη.

Τα αποτελέσματα εμφανίζονται στο παράθυρο preview από

όπου μπορούν να περιστραφούν κατά τους τρεις άξονες και να αποθηκευτούν στο τέλος σε μία από διάφορες μορφές, όπως π.χ. Encapsulated Postscript, IFF, AegisDraw2000. Βασική απαίτηση του προγράμματος είναι μία Amiga (περισσότερες δεν θα βοηθήσουν την κατάσταση), Workbench 1.3 και 1 MB RAM, ενώ για καλύτερη απόδοση χρειάζεται 1.5+ MB RAM, κάποιον επιταχυντή, Workbench 2.0 και σκληρό δίσκο. Με τη χρήση του 2.0 μπορεί κάποιος να έχει πρόσβαση στο JcGraph μέσω Arexx, οπότε να ανταλλάσσει τα δεδομένα του με άλλα προγράμματα χωρίς μετατροπές και text editors (αν και η διαδικασία προετοιμασίας των δεδομένων είναι πολύ απλή).

Οπως το χαρακτηρίζει ο συγγραφέας του (Jean-Christophe Clement από τον Καναδά), το JcGraph είναι postcard-ware, πράγμα που σημαίνει ότι το μόνο που θέλει από κάθε χρήστη είναι να του στείλει μία κάρτα από το μέρος όπου μένει. Βέβαια δεν θα αρνηθεί και μερικά χρήματα.



HSMODEM2

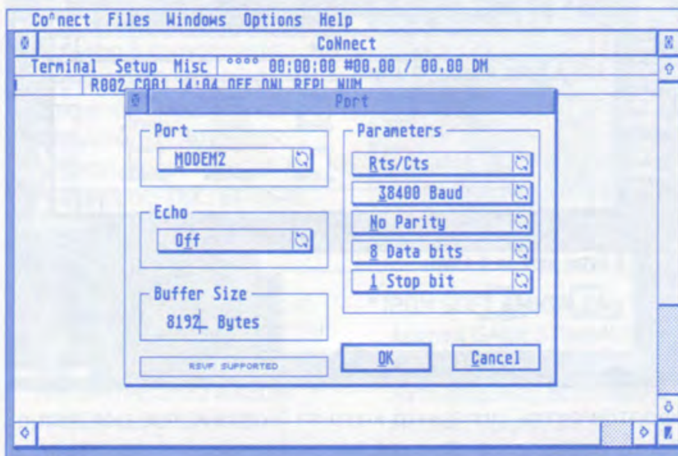
(Atari ST/STE/TT/Falcon)

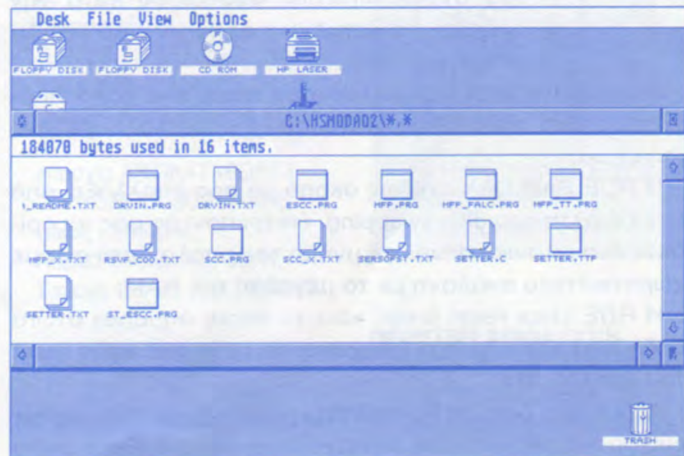


Το HSMODEM είναι μία συλλογή από drivers, τα οποία αναλαμβάνουν να βελτιστοποιήσουν την απόδοση του υπολογιστή σας σε ό,τι αφορά τις επικοινωνίες μέσω σειριακής θύρας.

Η Atari δεν έχει χρησιμοποιήσει σε όλα τα μοντέλα της το ίδιο ολοκληρωμένο ελέγχου της σειριακής, ενώ κάθε τόσο αλλάζει τις ρουτίνες ελέγχου προσπαθώντας να διορθώσει κάποια bugs και να βελτιώσει την απόδοση. Από τον TT και μετά (Mega STE, Falcon) το ολοκληρωμένο που αντικαθιστά το MFP 68901 στον έλεγχο της σειριακής είναι το SCC 85C30. Καθένα από αυτά τα ολοκληρωμένα απαιτεί ιδιαίτερη προσπάθεια στον προγραμματισμό και, μέχρι στιγμής, η Atari δεν έχει κατορθώσει να αποφύγει τα bugs. Κοινή απαίτηση όλων των χρηστών είναι ένα patch το οποίο θα λύνει όλα τα προβλήματα της σειριακής, δίνοντας ταυτόχρονα ένα κοινό interface για τον προγραμματισμό όλων των μοντέλων της Atari, ανεξαρτήτως ολοκληρωμένου.

Η απάντηση ήρθε από ένα Γερμανό προγραμματιστή, που προτίμησε να γράψει από την αρχή το δικό του κώδικα





Public Domain

ΤΑ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΤΟΥ HSMODEM2

DRVIN.PRG: Το πρόγραμμα εγκατάστασης και φόρτωσης των drivers, το οποίο πρέπει να τοποθετηθεί στον AUTO folder πριν από τα ακόλουθα προγράμματα:

MFP.PRG: driver για τους ST, STE, Mega STE, TT.

SCC.PRG: driver για τους Mega STE, TT, Falcon

MFP_TT.PRG: driver για τη δεύτερη MFP θύρα στον TT.

MFP_FALC.PRG: driver για μια τροποποιημένη MFP θύρα στο Falcon.

ESCC.PRG: driver για τροποποιημένη θύρα SCC 85230 στους Mega STE, TT, Falcon.

ST_ESCC: driver για τροποποιημένη θύρα SCC στον ST.

SETTER.TTP: Το πρόγραμμα που σας επιτρέπει να αλλάξετε τις παραμέτρους στα παραπάνω προγράμματα.

ελέγχου της σειριακής, παρά να μπλέξει προσπαθώντας να διορθώσει τον προβληματικό κώδικα της Atari.

Το πρώτο πρόγραμμα που θα χρησιμοποιήσετε είναι το DRVIN.PRG, το οποίο περιέχει τον κώδικα που επιτρέπει την εγκατάσταση των νέων drivers και τη σύνδεσή τους με το υπάρχον λειτουργικό σύστημα.

Στη συνέχεια θα πρέπει να επιλέξετε τον (ή τους) κατάλληλους drivers, ανάλογα με το μοντέλο του υπολογιστή σας.

Ο προγραμματιστής έχει δημιουργήσει και drivers για κάποιες hardware τροποποιήσεις που αυξάνουν την απόδοση της σειριακής θύρας.

Το μεγαλύτερο μέρος των help files είναι γραμμένο στα γερμανικά, αλλά ο προγραμματιστής έχει κάνει φιλότιμες προσπάθειες να μεταφράσει τα σημαντικότερα κομμάτια στα αγγλικά.

Η διαδικασία εγκατάστασης έχει ως εξής:

Κατ' αρχάς, αφαιρείτε από τον AUTO folder όλα τα patches που χρησιμοποιείτε, πιθανώς, για τη σειριακή θύρα και αντιγράφετε το αρχείο DRVIN.PRG.

Στη συνέχεια βάζετε στον AUTO folder τους drivers που πρέπει να χρησιμοποιήσετε, ανάλογα με τον τύπο υπολογιστή που έχετε (ST, STE, Mega STE, TT, Falcon 030) ή τις hardware μετατροπές που έχετε κάνει στη σειριακή θύρα.

Αν αντιμετωπίσετε κάποιο πρόβλημα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το αρχείο SETTER.TTP για να παραμετροποιήσετε κάποιον από τους drivers. Τα αποτελέσματα του HSMODEM2 είναι πράγματι εκπληκτικά: αύξηση της ταχύτητας επικοινωνίας που μπορείτε να δηλώσετε και καλύτερο throughput. Θα το βρείτε στην CompuLink ως hsmodem2.zip

RDE Ram Disk

(Atari ST/STE)



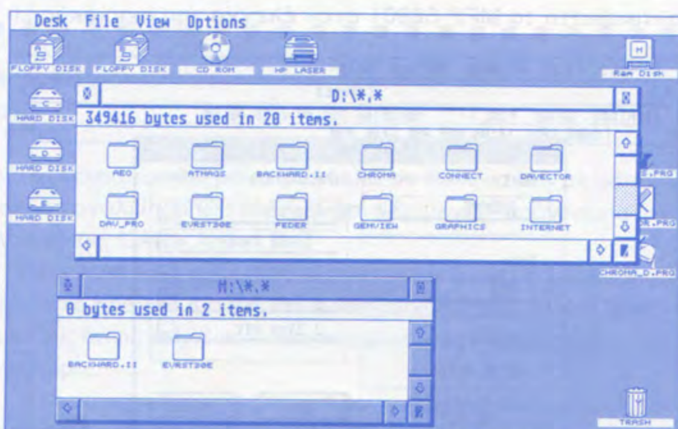
Όσοι από εσάς δεν έχουν δεύτερο drive σίγουρα αντιμετωπίζουν δυσκολίες κατά την αντιγραφή επιλεγμένων αρχείων από μία δισκέτα σε μία άλλη.

Αυτό που σώζει την κατάσταση είναι ένα καλό πρόγραμμα ram disk, όπως αυτό που παρουσιάζουμε στη συνέχεια.

Η RDE Ram Disk έχει ως σκοπό να σας απαλλάξει από τον εφιάλτη του disk swapping, επιτρέποντάς σας να ορίσετε ένα εικονικό drive στη μνήμη του υπολογιστή σας με χωρητικότητα ανάλογη με το μέγεθος της RAM.

Η RDE είναι reset proof, κάτι το οποίο σημαίνει ότι τα δεδομένα που περιέχει δεν χάνονται μετά από warm reset του υπολογιστή.

Ακόμη σας δίνει τη δυνατότητα να αποθηκεύσετε τα περιεχόμενα της ram disk σε αρχείο και να επιλέξετε αν θα "φορτώνονται" αυτόματα κατά τη διάρκεια της εκκίνησης. Θα το βρείτε στην CompuLink ως rde.zip.



COMPUTERS

AMIGA 500, 1MB, 1.3 και 2.0 ROM, Commodore 1083S video monitor, 50 disks. Τιμή: 100.000 δρχ. Τηλ.: 7658223.

Πωλείται AMIGA 500 με SCRAT, joysticks, παιχνίδια, προγράμματα μόνο 65.000 δρχ. Κώστας, τηλ.: (0721) 32589.

***** SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ *****
1. 50 GameDisk 10.000
2. AMIGA 1200 = 110.000
3. CD-32 = 110.000
ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ COMPUTER & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ. ΤΗΛ.: 4185693.

Πωλούνται AMIGA 2000, Video Digitizer VIDI, Genlock MINIGEN, Monitor 1084S. Πωλούνται και μεμονωμένα. Μιμίκα, τηλ.: 6469154.

SOFTWARE

AMIGA: GAME + VERBATIM = 250!!!
Νέες κυκλοφορίες.
Περιφερειακά & δισκέτες σε τιμές χονδρικής. Παράδοση κατ' οίκον. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10, Λ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 6410640.

AMSTRAD 6128
Η ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ σε παιχνίδια & προγράμματα. Περιφερειακά. Service & Επισκευές. Παράδοση κατ' οίκον. Δισκέτες. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10, Λ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 6410640.

AMIGA VISION Club
GAMEDISK 250 δρχ. Συνδρομή 50 δρχ. ΔΩΡΕΑΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ επαρχία. ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΠΟΥΛΟΣ ΔΙΟΝΥΣΙΟΣ, Ευζώνων 119, Χαλάνδρι. Τηλ.: 6847653.



Amiga Games + Utilities. Όλα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα Game + Disk = 300 δρχ. Αντικαταβολή παντού, παράδοση κατ' οίκον. Πολυχρονίου Μίμης, Μ. Μπότσαρη 17. Τηλ.: 5987587, 5983717.

******EKTOR-SOFT******
AMIGA - PC SOFTWARE.
Τεράστια συλλογή GAMES - UTILITIES, συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 5.000 δρχ.! Τώρα και σε ΒΙΝΤΕΟΚΑΣΕΤΑ!!! ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ - παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι χωρίς επιβάρυνση. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ! ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5 ιντσών από 98 δρχ. ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ HARDWARE:
Amiga 1200: 115.000 δρχ.
Amiga 600: 67.000 δρχ.
Amiga CD-32: 110.000 δρχ.
Video Backup System: 15.000 δρχ.
Επίσης, ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ computers & περιφερειακών. ΚΑΨΟΥΛΗΣ ΕΚΤΟΡΑΣ, ΟΥΙΛΙΑΜ ΚΙΝΓΚ 21, Π. ΚΟΛΙΑΤΣΟΥ, ΑΘΗΝΑ. Τηλ. (και fax): 8612475.

*** IRON SOFT AMIGA.** Όλα τα τελευταία GAMES! GAMEDISK = 250 δρχ. Συνδρομές! Αντικαταβολές! Βασιλειάδης Πέτρος, Ομήρου 33, Ν. Σμύρνη. Τηλ.: 9345311.

*** AMIGA - GAMEDISK** 250 δρχ., συνδρομές, αντικαταβολές!! Παράδοση κατ' οίκον, εγγυημένες εγγραφές!! Κασκέλης Δημήτρης, Μυκάλης 5, Ν. Σμύρνη. Τηλ.: 9427649.

AMSTRAD CLUB (6128).
Τεράστια συλλογή GAMES & ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, 2.000 τίτλοι, ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ. Μπόλλας Μάκης, Μ. Κόρακα 14, Αθήνα. Τηλ.: 8314078.

*****AMIGA*****
1. ΕΠΩΝΥΜΗ + GAME 250
2. ΣΥΝΔΡΟΜΗ 50 ΔΡΧ.
3. ΔΩΡΕΑΝ ταχυδρομικά
4. Παράδοση κατ' οίκον.
5. JOYSTICKS, ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ, DRIVES.
Σινανάς Κώστας, Δράμας 143, 104 43 Σεπόλια, Αθήνα. Τηλ.: 5137814.

"AMIGA - CLUB". Τώρα μπορείτε να συμμετέχετε στο πρώτο ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ "Amiga Club" εγγραφή 5.000 δρχ. GAMEDISK 130 δρχ.!! (επιλογής σας!!). Συλλογή 7.500 δισκετών. Αποστέλλεται κατάλογος. ΠΑΡΑΔΟΣΗ κατ' οίκον, επαρχία ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. "THE GREEK SOFTWARE" Νίκος - Σταύρος, Παρασκευοπούλου 39, Ν. Σμύρνη 175 63. Τηλ.: 9303657 (6-11 μ.μ.).

PC Games + Utilities. Όλα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα Game + Disk = 500 δρχ. Τώρα παραλαβές κάθε εβδομάδα από τρία γκρουπ. Αντικαταβολές παντού, παράδοση κατ' οίκον. Πολυχρονίου Μίμης, Μ. Μπότσαρη 17. Τηλ.: 5983717, 5987587.

AMIGASTATIONPD: A500 - 1200: Utilities, Demos, Ham-Ham8 Pics, Music, Demomaker2 (ελλ. οδηγίες), Fredfish, VIDEOCOLLECTION (γάμοι, εκδηλώσεις), SOUNDTRACKER (15 disks - ελλ. οδηγίες), VIDEOBACKUP (ελλ. οδηγίες), Hackingtools, Crunchers, Hardware αντιγραφικά, κλειδωτήρια, τροφοδοτικά. Θεόφιλος, τηλ.: 8617222 (7-9 μ.μ.).

*****AMIGA POWERS CLUB*****
- GAMEDISK 200!!!
- Εγγυημένο φόρτωμα
- ΣΥΝΔΡΟΜΗ 160 δρχ.!
- Παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ
- Αντικαταβολές

Βασιλείου Τρύφωνας, Κ. Παλαιολόγου 34, Π. Φάληρο. Τηλ.: 9420857.

ATARI ST/TT/FALCON:
ΟΛΟΙ ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ATARI ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΕΜΑΣ, ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ SOFTWARE, ΠΑΝΩ ΑΠΟ 5.000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΑΠΟ ΕΥΡΩΠΗ: UTILITIES, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, GAMES, MIDI, ΣΤΙΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ VERSIONS ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ. ΓΙΑΝΝΗΣ - ΤΑΚΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ, ΤΗΛ.: 6817379. ΤΩΡΑ ΚΑΙ TOS 2.06 ΣΕ EPROMS ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ STE!

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB.
Εχουμε όλα τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και UTILITIES για AMIGA. Παράδοση κατ' οίκον, αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!

Αντωνόπουλος Μανώλης, Ελλης 131, Περιστέρι. Τηλ.: 5743080.

***** AMIGA COLLECTION CLUB *****
GAMEDISK 250 δρχ. σε επώνυμη δισκέτα. Συνδρομές 50 δρχ. + DISC. Αντικαταβολές - ΑΜΕΣΗ παράδοση. Δωρεάν κατάλογος. Συνδρομή σε VIDEOKASSETTA. Δισκέτες NAME - NONAME σε εκπληκτικές τιμές. (7.20 -1.44) AMIGA 1200 106.000 δρχ. Κουμαριανός Γιώργος, Κοιμ. Θεοτόκου 2, Νέα Λιόσια. Τηλ.: 2314220.

GREEKLINE AMIGA. Τα πάντα για την Amiga. GAMES - DEMOS - UTILITIES. Τώρα παράδοση και με MODEM. 2 φορές την ΕΒΔΟΜΑΔΑ. ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ. ΟΛΟ το 24ωρο. ΝΙΚΟΣ, ΤΗΛ.: 2813714, 2822141.

AMIGA / PC θέλετε παιχνίδια, προγράμματα up-to-day άψογη λειτουργία δισκέτας, άμεση εξυπηρέτηση, αντικαταβολές. Σταυρόπουλος Γιώργος, Λομβάρδου 12, Αθήνα. Τηλ.: 6432279.

Τηλεφωνήστε τώρα για να πάρετε AMIGA GAMES με 250 δρχ. GAMEDISK. Εγγυημένη εγγραφή σε ΕΠΩΝΥΜΗ. Γκούτσης Δημήτρης, Νικοτσαρά 6, 412 23 Αγ. Κωνσταντίνος, Λάρισα. Τηλ.: (041) 288704.

***** AMIGA MEGA SOFTWARE *****
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 50 δρχ. Diskgames 250 δρχ. ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ σπίτι. ΔΩΡΟ ΕΚΠΛΗΞΗ σε όλους. ΠΑΝΑΓΙΩΤΑΡΕΑΣ ΠΑΝΟΣ, ΛΕΒΑΔΕΙΑΣ 5 ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ, ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ.: 7779986 (ΠΑΝΟΣ), 2318464 (ΣΟΥΛΑ).



*****GREEK - SOFT*****
AMIGA - PC SOFTWARE.
1. AMIGA GameDisk: 250
2. PC GameDisk: από 400
3. Συνδρομή από 5.000
ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΑΠΟ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.
4. Δισκέτες 3,5 από 95
5. Κατάλογος ΔΩΡΕΑΝ!
Νάσιος Βαγγέλης, Πραξιτέλους 268, Πασαλιμάνι, Τ.Κ. 185 36 ΠΕΙΡΑΙΑΣ. ΤΗΛ.: 4185693.

Amiga games, προγράμματα, manuals. Για ιδιώτες, επαγγελματίες.
Παράδοση σε μία ώρα.
Τσιάκαλος Μίλτος, Γκύζη 12, Τηλ.: 6431360, 6447595.

***** Πετρούπολη - Amiga *****
Gamedisk 250 δρχ. Top - Games - Utilities.
* Ταχύτατες παραδόσεις σε επαρχία
* Superσυνδρομή 150 disks 5.000 δρχ.
* Συνδρομές σε βιντεοκασέτα.
* Videobackup System 10.000 δρχ.!
* Δωρεάν κατάλογος.
* Δισκέτες Name - Noname σε καταπληκτικές τιμές.

Στεργίου Βασίλης, Μακεδονίας 31, Πετρούπολη Αθήνα. Τηλ.: 5012307.

AMIGA GERMANY CLUB.
GAMES + UTILITIES ΑΠΟ 250 ΔΡΧ. Απευθείας από Γερμανία. Συνδρομή 50 δρχ. Πάμφθηνες κενές δισκέτες, αντικαταβολές παντού. Μαραγκός Γιώργος, Συν. Γιαννούλη 71, Χαϊδάρι. Τηλ.: 5312724.

PIREAS PC CENTER.
Τα πιο καινούρια GAMES, UTILITIES, CD-ROM, gamedisks (NAMES) = 450 δρχ. ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ ΑΛΜΠΕΡΤΟ, ΠΡΑΞΙΤΕΛΟΥΣ 189, ΠΕΙΡΑΙΑΣ. ΤΗΛ.: 4186108.

Φίλοι της Amiga, για να έχετε, το γρηγορότερο, παιχνίδια και εφαρμογές της αρεσκείας σας πάρτε ΤΩΡΑ το 7221531 και ζητήστε το Λούη. Καθημερινές παραλαβές με modem από Hotline Βελγίου.
Γρήγορες συνδρομές, γρήγορες αντικαταβολές. Γιατί για να είστε οι καλύτεροι πρέπει να συνεργάζεστε με τους πιο γρήγορους. Λοΐζος Λοΐζος, Αναλήψεως 15, Βύρωνας.

***** DIGITAL SOFTWARE *****
Ηρθε επιτέλους το μεγαλύτερο Software House για AMIGA σε όλη την Ελλάδα.
- Δωρεάν πλήρης ενημερωμένος κατάλογος.
- Η μεγαλύτερη ποικιλία προγραμμάτων.
- Ταχύτατο δίκτυο αντικαταβολών.
- Καινούριες παραλαβές για A1200.
- 100% αξιοπιστία στην εγγραφή των προγραμμάτων.
- Ενισχυμένη ταχυδρομική συσκευασία.

Μάρρης Αγγελος, Τ.Θ. 53034, Τ.Κ. 142 10, Ν. Ιωνία, Αττικής. Τηλ.: 2876306, 2876251.

AMIGA SOFTWARE: GAMEDISK 300. Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ - ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ - ΔΩΡΕΑΝ. Συνδρομές - Αντικαταβολές. Είσαι DJ/Μουσικός; SAMPLES ελληνικών - ξένων τραγουδιών!!! Παλαιοδήμος Αρης, Ζερβουδάκη 56. Τηλ.: 8315442.

ΓΕΝΙΚΑ

M & M COMPUTER SHOP.
Πωλήσεις - ανταλλαγές, Amiga 50.000, 386 85.000. Περιφερειακά, επισκευές. (Απίστευτες τιμές). Τηλ.: 6432424.

A1200: 115.000, CD-32: 110.000, A4000, A1230GVP, Σκληροί δίσκοι, Drives, PacMan, Δισκέτες. Χωρίς λόγια - AMIGA. ΤΗΛ.: 8645483, 2230064.

**** ATHENS DISK CENTER *****
3.5": NAME = 95, Noname = 85, name 1.44 = 170! 100% ERRORFREE! Τηλ.: 5012300.

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟΣ ΜΕ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΕΣ ΣΠΟΥΔΕΣ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΑΡΑΔΙΔΕΙ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΕ Η/Υ. ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ, ΤΗΛ.: 8659488.

AMIGA VIDEO BACKUP:
ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΕΥΚΟΛΑ ΚΑΙ ΓΡΗΓΟΡΑ ΔΙΣΚΕΤΕΣ - ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ ΣΕ VIDEO, ORIGINAL, ΜΕ ΑΓΓΛΙΚΕΣ ΚΑΙ ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ. ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ. ΘΕΟΦΙΛΟΣ (6-8 μ.μ.). ΤΗΛ.: 8617222.

CD CLUB προσφέρει περιφερειακά, δισκέτες, drives, SoundBlaster, PC 386, 486, Amiga, επεκτάσεις, όλα σε φανταστικές τιμές. Επίσης, μουσικά CDs, heavy, techno από 1.000 δρχ. Σπύρος, τηλ.: 8325006.

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11τεύχη).
Τιμή τεύχους: 800 δρχ.
❑ ΙΔΙΩΤΗΣ 7.900 δρχ.
❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ 7.000 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ. ....)
❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ 12.000 δρχ.
❑ Εστειλα την επιταγή Νο .... με το ποσό των ....δρχ.
❑ Χρεώστε το ποσό των .... στην κάρτα μου
❑ VISA ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
❑ MASTERCARD ❑ DINERS
❑ EUROCARD
(Αριθμός κάρτας.....................................Ημ/νία λήξεως..................)

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

Υπογραφή ....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

....

Τ.Κ. ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ.....................................ΗΛΙΚΙΑ ....

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ....

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ______________________
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________
Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 5.000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 500 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

☐ **Computers**
☐ **Software**
☐ **Περιφερειακά**
☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________
ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ____________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ________ ΤΗΛ. ____________
ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ____________ ΗΜ/ΝΙΑ ____________

❑ Χρεώστε το ποσό των...............δρχ. στην κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

Αριθμός κάρτας.. Ημ/νία λήξεως......................

Υπογραφή..

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

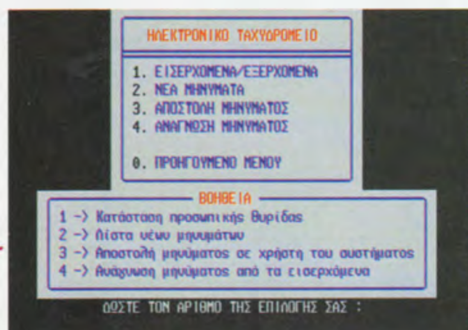
ΑΝΑΖΗΤΑΤΕ ΤΗΝ ΙΔΑΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ!



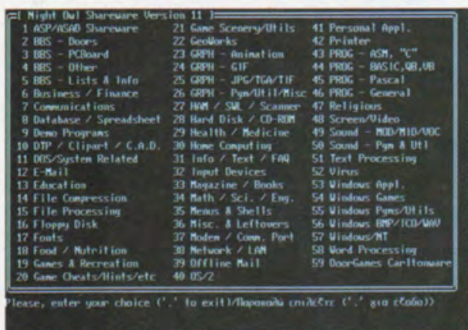
... ΕΧΕΤΕ ΚΑΘΕ ΛΟΓΟ ΝΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ, ΣΗΜΕΡΑ

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ INTERNET
Ζητήστε περισσότερες πληροφορίες

CompuLink
Basic Pack



ELECTRONIC MAIL



DOWNLOADING SOFTWARE

Το πακέτο συνδρομής **BASIC PACK** σάς συνδέει τώρα με τις πιο σύγχρονες υπηρεσίες Επικοινωνίας και Υποστήριξης της CompuLink. Έτσι, 24 ώρες το 24ωρο, έχετε αυτό που ζητάτε: Απεριόριστη Ελευθερία στην Επικοινωνία σας!

- Real time επικοινωνία
- Το πιο αξιόπιστο, γρήγορο και αδιάλειπτο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο.
- Μοναδικές δυνατότητες downloading software από μιά μεγάλη σειρά CD-ROM.
- On Line τηλεαγορές.
- Συναναστροφές και συζητήσεις on-line

Αποκτήστε σήμερα το **BASIC PACK**, το βασικό πακέτο συνδρομής της CompuLink, με μηνιαίο κόστος 3.000 δρχ.

Η ΑΠΟΛΥΤΗ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΑΣ ΣΤΗΡΙΖΕΙ ΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΑΣ!

Για περισσότερες πληροφορίες ή για την αποστολή αίτησης εγγραφής συνδρομητή, ταχυδρομήστε το κουπόνι ή τηλεφωνήστε μας.

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ & ΑΙΤΗΣΗΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.. ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.. Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....



WORLD CUP STRIKER







Στο τεύχος Ιανουαρίου '94 παρουσιάσαμε το Striker, ένα παιχνίδι το οποίο πραγματικά μας άρεσε, αν και στην αρχή συναντήσαμε κάποια μικρή δυσκολία στο χειρισμό του. Ενώ το Moundial πλησιάζει και είμαι σίγουρος ότι μέχρι τότε θα γίνει χαμός με παιχνίδια του είδους, σήμερα έχουμε στα χέρια μας μια πιο εμπλουτισμένη έκδοση του Striker.



Αρχίζουμε, λοιπόν, από τις πρώτες αλλαγές που συναντάμε στην αρχή του παιχνιδιού και στο πρώτο μενού που εμφανίζεται. Ετσι, μπορούμε να επιλέξουμε εάν θέλουμε να συμμετάσχουμε στο Παγκόσμιο Κύπελλο επιλέγοντας μία από τις ομάδες που υπάρχουν (Ελλαδάρα ολέ), να λάβουμε μέρος σε άλλες διοργανώσεις όπως World Championship, World Tournament και World League, ενώ περιλαμβάνονται και όλες οι άλλες επιλογές που υπήρχαν στον προκάτοχό του. Σε ό,τι αφορά το μενού options, πέρα από τη διάρκεια του αγώνα, κλειστό (έξι εναντίον έξι) ή κανονικό γήπεδο, αν θέλουμε μουσική ή όχι, να σβήσουμε τα σωσμένα παιχνίδια μας, υπάρχει μια επιλογή extra options όπου μπορούμε να επιλέξουμε τον τύπο του τερέν (βρεγμένο, μαλακό κ.λπ.), βαθμούς νίκης (2 ή 3), επίπεδο τερματοφύλακα (καλός, "χαπάκης" ή ακόμη αν θέλουμε να τον κινούμε εμείς), αέρα (άπνοια, να φυσάει λίγο, πολύ κ.λπ.), αν θέλουμε όλες οι ομάδες να είναι ισοδύναμες άσχετα με την πραγματικότητα και τέλος το επίπεδο του διαιτητή (να τα βλέπει όλα, να είναι αυστηρός ή να κάνει ...την πάπια).

Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν έχουν υποστεί καμία αλλαγή όπως επίσης και ο χειρισμός του, ο οποίος στην αρχή θα σας δυσκολέψει. Μέσα στο παιχνίδι μπορείτε να επιλέξετε το σύστημα που θα παίξει η ομάδα σας. Η ταχύτητα του sprite διαφέρει από παίκτη σε παίκτη, ενώ μπορείτε να κάνετε κεφαλιές, τακουνάκια, σκληρά τάκλιν όπως ακριβώς και στον προκάτοχό του. Πραγματικά εντυπωσιακά όλα τα παραπάνω, αλλά εκείνο που σίγουρα θα ενθουσιάσει όλους είναι ότι προσφέρεται η επιλογή να συμμετάσχουν ταυτόχρονα μέχρι και τέσσερις παίκτες. Ναι, ναι! Τέσσερις παίκτες, χάρη στο νέο περιφερειακό για τις κονσόλες SNES, το Super Multitap, το οποίο ήδη άρχισε να κάνει την εμφάνισή του σε αρκετές βιτρίνες καταστημάτων.

Συνιστάται σε όσους λατρεύουν το άθλημα αλλά και το ομαδικό παιχνίδι, αρκεί να προμηθευτούν τα απαραίτητα αξεσουάρ (multitap και pads) για τις κόντρες με τους φίλους.

Του U. Grelloni

ΕΙΔΟΣ FOOTBALL SIMULATION

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ ELITE



Είδος παιχνιδιού που κρατάει αμείωτο το ενδιαφέρον για πάρα πολύ καιρό.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.

Καλοσχεδιασμένα sprites και αξιοπρόσεκτο scrolling οθόνης.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Βαρετή μουσική, μπορείτε όμως να την απομονώσετε και να υπάρχουν μόνο τα ηχητικά εφέ.

ΗΧΟΣ 78%

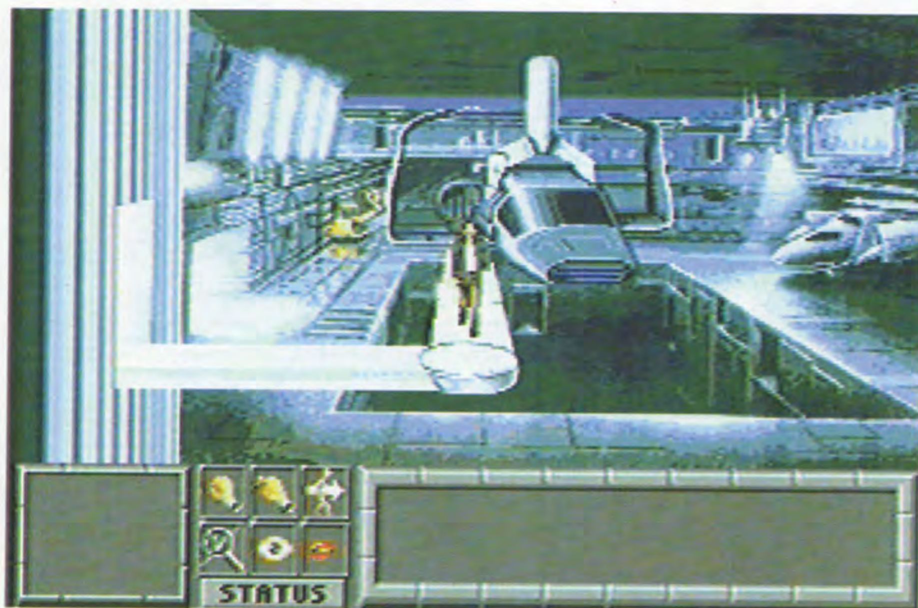
Πάρα πολλές κινήσεις και συνδυασμοί.

GAMEPLAY 88%

Καλό παιχνίδι, που δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή κάθε αθλητή gamer.

ΓΕΝΙΚΑ 90%

INNOCENT UNTIL CAUGHT



Όλα ξεκινούν όταν ο ήρωας Jack T. Ladd, γνωστό κλεφτρόνι του γαλαξία, αποφασίζει να πουλήσει ένα σπάνιο κομμάτι -πόστερ της Γης του 20ού αιώνα-, που είχε "αποσπάσει" παράνομα στο παρελθόν από μία γκαλερί. Δυστυχώς, η αδύνατη μνήμη του τον οδηγεί στην ίδια γκαλερί από όπου έκλεψε το πόστερ, με αποτέλεσμα ο ιδιοκτήτης να τον αναγνωρίσει και να επακολουθήσει κυνηγητό... (Μία παρένθεση:

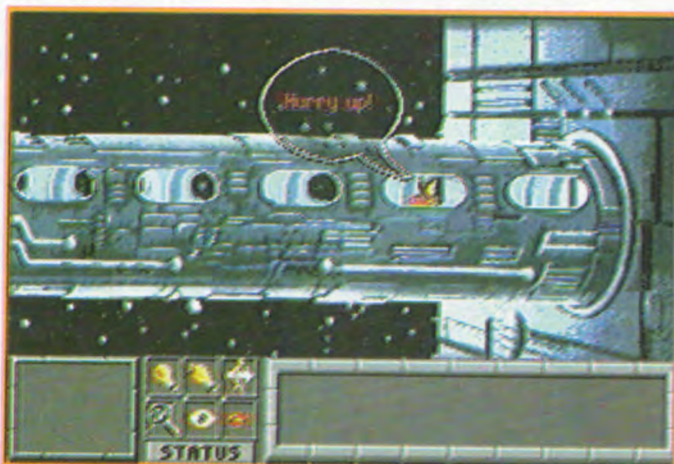
Η σκηνή διαδραματίζεται κάπου στο μακρινό μέλλον, όταν ο άνθρωπος έχει κυριαρχήσει και έχει αποικήσει σε όλο το γαλαξία. Το έγκλημα είναι διάχυτο στην καθημερινή ζωή και ο κόσμος φαίνεται να κυβερνάται από την Ομοσπονδία -κάτι σαν τη σημερινή ...εφορία- η οποία όμως, στην περίπτωση αυτή, επιβάλλει τη θέλησή της "διά πυρός και σιδήρου" ή, καλύτερα, μέσω του πανίσχυρου στόλου της.) Ο ήρωάς μας, λοιπόν, φτάνει στην πλησιέστερη πλατφόρμα απογείωσης, με στόχο να αρπάξει ένα αστρόπλοιο και να εξαφανιστεί...

Δεν είναι κάτι ιδιαίτερα δύσκολο γι' αυτόν, αλλά για κακή του τύχη επιλέγει το πιο σαράβαλο σκάφος της "προβλήτας"... Βλέπετε, λίγο το ότι οι μηχανές ήταν σε λειτουργία, λίγο το ότι ήταν ανοιχτό και αφύλακτο, λίγο το ότι ήταν το πιο κοντινό σε αυτόν, τον έκαναν να ορμήξει στο σκουριασμένο ερείπιο και να δώσει την εντολή απογείωσης, τη στιγμή που παρατηρούσε την ενδεικτική λυχνία υπερθέρμανσης του κινητήρα! Εν πάση περιπτώσει, βρίσκεται στο διάστημα, κυνηγημένος από μια ομάδα πειρατικών σκαφών, τα οποία έχουν αποφασίσει να τον απαλλάξουν από αυτά που ...δεν έχει. Οι μηχανές στο τέρμα (καίγεται η ενδεικτική λυχνία υπερθέρμανσης) και ο ήρωάς μας, έπειτα από συνεχείς μανούβρες και λίγο προτού το σαράβαλο παραδώσει... πνεύμα, αποφασίζει να παραδοθεί ο ίδιος στους διώκτες του. Προς έκπληξή του όμως, έχει μείνει μόνος με ένα γιγάντιο σκάφος της Ομοσπονδίας. Χωρίς καθυστέρηση, το καρυδότσουφλό του καταπίνεται από το ομοσπονδιακό και ο ήρωάς μας βρίσκεται κλεισμένος σε μία αίθουσα ανακρίσεων, όπου πληροφορείται ότι χρωστά ένα τεράστιο ποσό στην Ομοσπονδία από απλήρωτους φόρους, το οποίο θα πρέπει να έχει ξεπληρώσει σε 28 ημέρες! Απογυμνωμένος από όλα τα υπάρχοντά του, ελευθερώνεται και ευθύς αμέσως με την προσεδάφισή του στον Tayte αρχίζει η περιπέτεια.

Πρέπει, λοιπόν, μέσα σε 28 ημέρες να συγκεντρώσει όσο το δυνατόν περισσότερα χρήματα.

Το φόρτωμα του παιχνιδιού, είτε από δισκέτα είτε από το σκληρό δίσκο, αρχίζει με την εισαγωγή, η οποία καλύπτει το διάστημα από τη σύλληψη του σκάφους του ήρωά μας από το αστρόπλοιο της Ομοσπονδίας έως την προσγείωση του κλεμμένου σκάφους







στο Tayte System για ένα ποτό... Από εδώ και πέρα, τα πάντα είναι υπό τον έλεγχο του παίκτη.Ο χειρισμός γίνεται με το ποντίκι, αλλά υπάρχει η δυνατότητα κινήσεων και από το πληκτρολόγιο, μια και το πρώτο δεν ακολουθεί πιστά τις εντολές του δείκτη. Τα δύο πλήκτρα του ποντικιού χρησιμοποιούνται ως εξής: το δεξί επιλέγει τη λειτουργία που θα γίνεται, αλλάζοντας διαδοχικά το δείκτη του ποντικιού σε μία από τις 6 διαφορετικές μορφές του. Το αριστερό πλήκτρο εκτελεί την εντολή πάνω στο επιλεγμένο στην οθόνη αντικείμενο. Οι έξι εντολές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν είναι οι εξής:

Take: Ο ήρωας παίρνει κάποιο αντικείμενο στο inventory. Αντιστρόφως, αν χρησιμοποιηθεί σε κάποιο αντικείμενο στο inventory, τότε το αποτέλεσμα θα είναι να δοθεί σε κάποιον άλλο χαρακτήρα.

Use: Χρησιμοποιεί ένα αντικείμενο. Αν χρειάζεται και δεύτερο, τότε εμφανίζεται ο κατάλληλος δείκτης, που θα πρέπει να επιλέξει το αντικείμενο αυτό.

Move: Το εικονίδιο της κίνησης στην οθόνη. Μπορεί να χρησιμοποιείται και με το χάρτη, ώστε να επιτρέπει γρήγορη αλλαγή τοποθεσίας.

Look: Δίνει πληροφορίες για τα αντικείμενα που βρίσκονται στην οθόνη. Χρησιμοποιήστε το συχνά, αφού έτσι θα βρείτε τη χρήση κάθε αντικειμένου.

Scan: Χρησιμεύει για μια γρήγορη ματιά στα αντικείμενα της οθόνης.

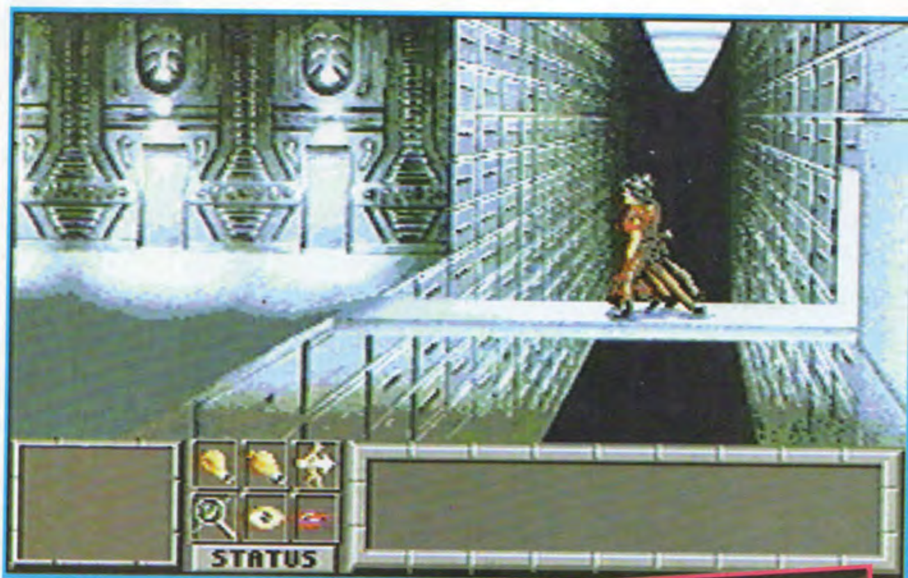
Talk: Με αυτό μπορεί να μιλήσει κάποιος στον κόσμο, τον οποίο συναντά. Συχνά, υπάρχει η δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε πολλές απαντήσεις ή ερωτήσεις. Μερικές φορές μπορεί κάποιοι να αρχίσουν μόνοι τους τη συζήτηση, χωρίς καν να χρησιμοποιηθεί αυτή η λειτουργία. Πατώντας το SPACE ή το κουμπί με την ένδειξη STATUS, η απεικόνιση εναλλάσσεται μεταξύ της οθόνης δράσης και της οθόνης κατάστασης. Στη δεύτερη, υπάρχουν τα Options του παιχνιδιού, ένας δείκτης προόδου, οι δυνατότητες Load και Save, καθώς και On-Line βοήθεια. Στο κάτω μέρος αυτής της οθόνης υπάρχει το Inventory, όπως και στην οθόνη δράσης.







Τα γραφικά του Innocent Until Caught θυμίζουν αρκετά το Star Trek, κύριως από άποψη χρωματισμών - αν και η ποιότητα είναι εμφανώς κατώτερη, αφού το πρώτο τρέχει σε όλες τις Amiga, ενώ το δεύτερο είναι κατασκευασμένο μόνο για AGA. Ομοιότητα παρουσιάζει και η απόκριση των χειρισμών, η οποία είναι κακή. Ομως το σημείο όπου υπερτερεί αυτό το παιχνίδι είναι το χιούμορ. Το εγχειρίδιό του προσφέρει άφθονο γέλιο και αξίζει να το διαβάσετε προτού ξεκινήσετε, αν και δεν αναφέρει πολλά σχετικά με την υπόθεση - τουλάχιστον όχι περισσότερα από όσα η εισαγωγή. Ανάλογοι είναι και οι διάλογοι, όπως συνεχίζονται στην εισαγωγή, αλλά και στο κύριο μέρος του παιχνιδιού. Κατά τα άλλα, υπάρχει μεγάλη ποικιλία background graphics και πολλά sprites, τα οποία ακολουθούν τη δική τους πορεία στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Ο ήχος, αν και υπάρχει αρκετός, δεν είναι ο αναμενόμενος, ιδιαίτερα όταν το παιχνίδι έρχεται από μια εταιρία σαν την Psygnosis. Σε καμία περίπτωση όμως δεν είναι κακός. Απλώς θα μπορούσε να είναι αρκετά καλύτερος... Κάθε χαρακτήρας που εμφανίζεται έχει τη δική του



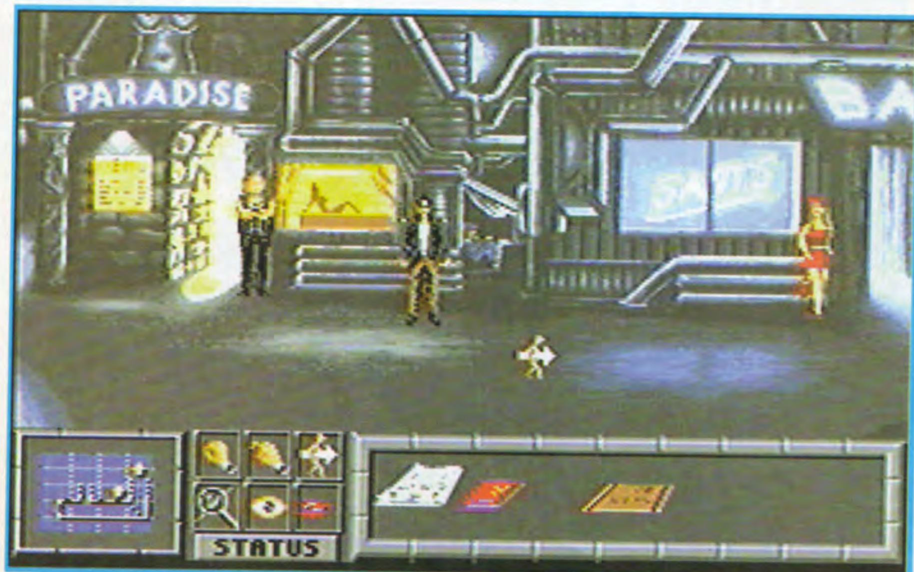


ιδιοσυγκρασία, την οποία μπορεί κάποιος να διακρίνει από την κίνηση και την εμφάνισή του. Προσέξτε τις ενέργειες των προσώπων στην οθόνη, αφού συχνά σχετίζονται με αντικείμενα που σας ενδιαφέρουν. Τα χαρακτηριστικά ενός προσώπου γίνονται άμεσα αντιληπτά στις συζητήσεις, οι οποίες αποτελούν βασικό σημείο του Innocent Until Caught και όχι περιστασιακά γεγονότα. Προσέξτε στην αρχή να μιλάτε πάντοτε ευγενικά και, αν δεν διαπιστώνετε κάποιο αποτέλεσμα, μπορείτε να ...ελευθερώσετε την έκφρασή σας.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Οπως ήδη αναφέραμε, ξεκινάτε από το διαστημικό σταθμό του συστήματος Tayte. Το πρώτο πρόσωπο που συναντάτε είναι ο φρουρός. Φυσικά του μιλάτε και του λέτε ότι η IRDS μόλις σας έπιασε και απαιτεί ένα τεράστιο ποσό. Αυτός, όντας φιλικός, σας πληροφορεί για έναν ενεχυροδανειστή (pawnbroker). Κοιτάξτε το κόκκινο διαβατήριο επάνω στο παγκάκι και πάρτε το. Τώρα φύγετε από το σταθμό. Μπροστά από το διαστημικό σταθμό θα βρείτε τον οδηγό του ταξί (η νοοτροπία του κίτρινου δεν έχει αλλάξει...), στον οποίο πρέπει επίσης να μιλήσετε. Αυτός θα σας προειδοποιήσει για τον ενεχυροδανειστή.

Κατευθυνθείτε στον υπόγειο. Εκεί εξετάστε την πύλη, και αφού φύγετε από τον υπόγειο πηγαίνετε στην "κακή πλευρά", την οποία θα βρείτε αριστερά του διαστημικού σταθμού. Πηγαίνετε στο μπαρ και από την αριστερή του άκρη πάρτε την εφημερίδα, την κανάτα και το πώμα. Διαβάστε την εφημερίδα και μιλήστε στους τύπους του μπαρ. Ρίξτε μια καλή ματιά στην τσέπη, αριστερά. Πάρτε το χαρτί για το ενεχυροδανειστήριο. Πηγαίνετε στον... "οίκο ανοχής". Μιλήστε στο γορίλα, στην είσοδο, και δώστε του το διαβατήριο που βρήκατε στο παγκάκι. Μπείτε στον οίκο. Πάρτε τη ράβδο και εξετάστε προσεκτικά το γραφείο της ρεσεψιόν. Πάρτε τη χρη-



ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ

Βέλη: Κίνηση του δρομέα στην οθόνη
Return: Επιλογή αντικειμένων ή χαρακτήρων

T	Talk Mode
L	Look Mode
H	Take Mode
S	Scan Mode
M	Move Mode
U	Use Mode Space
F1	Παύση/συνέχεια
ALT-X	Τέλος
CTRL-Q	Τέλος
CTRL-J	Joystick
CTRL-M	Mouse
ALT-J	Κεντράρισμα Joystick
ESC	Διακοπή animations





σιμοποιημένη μαστίχα. Εξετάστε το τραπέζι. Πάρτε το άρωμα και προσπαθήστε να πάρετε και το κόσμημα (δεν θα γίνει αυτό). Μιλήστε στη μαντάμ και ρωτήστε την πώς θα μπορέσετε να την εξυπηρετήσετε. Αυτή θα σας ζητήσει να της φέρετε ένα βάζο από το ενεχυροδανειστήριο.

Πηγαίνετε στο στενό. Πάρτε το κονσερβοκούτι, την τσάντα και την κάλτσα. Πηγαίνετε αριστερά, στο μέρος όπου συχνάζουν οι "δίκυκλοι". Πάρτε το δοχείο με το λάδι. Μιλήστε στους τύπους που θα βρείτε εκεί. Ενας από αυτούς θα θέλει να ανταλλάξει ένα κόσμημα με ένα παλτό. Ψάξτε στα σκουπίδια και βρείτε ένα μεγάλο λευκό αβγό.

Πηγαίνετε δεξιά στο γιοτ. Ρίξτε, αν θέλετε, μια ματιά σε αυτό ή συνεχίστε προς το ενεχυροδανειστήριο. Εκεί μιλήστε με τον ιδιοκτήτη του καταστήματος και δώστε του το εισιτήριο. Πάρτε την κάμερα και το βάζο. Εξετάστε το τελευταίο. Χρησιμοποιήστε το, ώστε να πάρετε το περιτύλιγμα. Βάλτε το βάζο στην τσάντα και γυρίστε στον οίκο ανοχής. Εκεί τώρα χρησιμοποιήστε την τσάντα, ώστε να πάρετε το βάζο και να το δώσετε στη μαντάμ. Μιλήστε της και ζητήστε της να σας δώσει το κόσμημα. Μόλις δεχτεί, πάρτε το και πηγαίνετε στο στέκι των ποδηλατών.

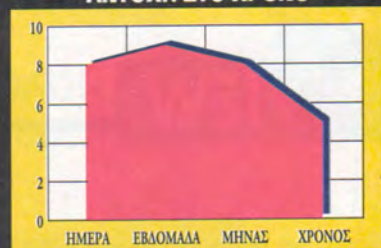
Εκεί πρέπει να το δώσετε στον τύπο που σας το ζήτησε. Μιλήστε του και πάρτε την τσάντα που θα σας δώσει. Συνδέστε την κάμερα στην πρίζα που βρίσκεται κάτω από την καμινάδα και μπείτε στο στενό. Χρησιμοποιήστε την κάμερα στο μεθυσμένο, πάρτε το καπέλο, εξετάστε το και τέλος χρησιμοποιήστε το, ώστε να πάρετε τα νομίσματα. Τώρα μπορείτε να γυρίσετε στο μπαρ.

Του Γ. Κακαλέτρη



ΕΙΔΟΣ	Adventure
ΚΑΤ/ΤΗΣ	Psygnosis

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



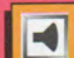
Μεγάλο, με ενδιαφέρουσα και λογική υπόθεση.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: Triumph.



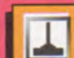
Δεν βρίσκονται στο επίπεδο των τελευταίων adventures, είναι όμως αποδεκτά.

ΓΡΑΦΙΚΑ 78%



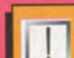
Υπάρχει αρκετός, δεν χτυπάει όμως ακριβώς στο στόχο!

ΗΧΟΣ 75%



Πολλά πράγματα να κάνει κάποιος και μεγάλη ελευθερία κινήσεων, όμως κακή απόκριση στους χειρισμούς.

GAMEPLAY 88%



Αφθονο χιούμορ, που ξεκινά από το εγχειρίδιο.

ΓΕΝΙΚΑ 83%

REVIEW

CD 32



BRUTAL SPORTS



Και ένα διαφορετικό ποδοσφαιράκι για το CD 32. Ενα ποδοσφαιράκι με στοιχεία μεσαιωνικής εποχής, αμερικανικού ποδοσφαίρου, με μεγάλα sprites, αρκετά καρέ κίνησης και πολύ γέλιο. Η κάθε ομάδα αποτελείται από 7 παίκτες -όχι και τόσο "κύριους" μέσα στο γήπεδο- και μοναδικός σκοπός είναι να επικρατήσει η μία ομάδα έναντι της άλλης με οποιοδήποτε τίμημα. Και το λέμε αυτό, γιατί μέσα στο παιχνίδι όλα επιτρέπονται. Κλοτσιές, μπουνιές στον αντίπαλο, πισώπλατα μαχαιρώματα, χρήση βομβών και ό,τι άλλο φανταστείτε. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά και με λεπτομέρεια. Ετσι, έχουμε ένα γήπεδο ποδοσφαίρου, κατάλληλα διαμορφωμένο για άγριους παίκτες, περιφραγμένο με πέτρινους τοίχους, ένα φρεσκοκουρεμένο γκαζόν και καλοσχεδιασμένα sprites, τα οποία κινούνται προς όλες τις κατευθύνσεις του γηπέδου και με ομαλότατο scrolling. Προσοχή μην μπερδέψετε την μπάλα. Η πραγματική μπάλα είναι αυτή η κλασική αμερικανική οβάλ και όχι τα ...κλασικά στρογγυλά κεφάλια, που γνωρίζουμε όλοι και θα δούμε συχνά να περνάνε από δίπλα μας. Αντίπαλός μας μπορεί να είναι ο υπολογιστής ή κάποιος φίλος μας, εάν και εφόσον του έχουμε ιδιαίτερη αδυναμία. Πάντως, είναι σίγουρο πως με τον ένα ή με τον άλλον τρόπο εσείς θα διασκεδάσετε αρκετά, καθώς το Brutal Sports, ως σύνολο, είναι ένα καλό παιχνίδι που ίσως σας κρατήσει αρκετό καιρό μπροστά στις οθόνες σας.

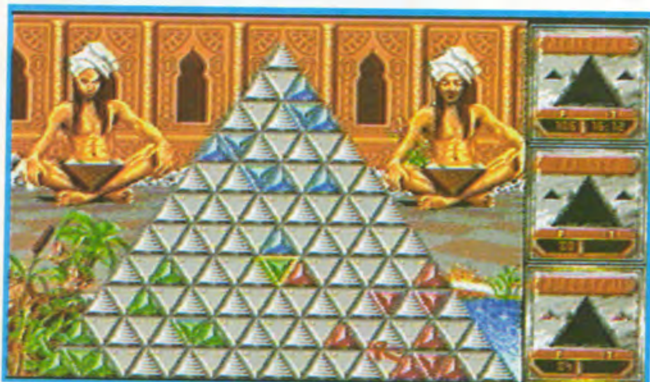
Μεγάλα, εντυπωσιακά και αρκετά καρέ κίνησης.	ΓΡΑΦΙΚΑ	78%
Το αδύνατο σημείο του παιχνιδιού.	ΗΧΟΣ	65%
Εθιστικό και πρωτότυπο.	GAMEPLAY	85%
Υπόσχεται αρκετές ώρες διασκέδασης	ΓΕΝΙΚΑ	82%

REVIEW

AMIGA



OSIRIS



Ενα παράξενο mind game για έναν έως τρεις παίκτες. Σε έναν ιδιόμορφο τριγωνικό πίνακα, οι τρεις παίκτες (κόκκινος-πράσινος-μπλε) τοποθετούν, αρχικά, τα τριγωνικά "πούλια" τους στις τρεις γωνίες του. Στο κέντρο υπάρχει ένα ξεχωριστό τρίγωνο, το οποίο έχει μια ιδιαίτερη σημασία. Δεξιά του πίνακα (ο οποίος έχει και κάποια στοιχειώδη γραφικά) υπάρχουν τα στοιχεία για τη σειρά των παικτών, τους πόντους κάθε παίκτη και τον αριθμό των πουλιών που έχει καταφέρει να βγάλει από τον πίνακα. Κάθε αντίπαλος παίζει με τη σειρά και έχει δικαίωμα να μετακινήσει ένα πούλι, με κάποιους περιορισμούς (αν δεν εμποδίζεται από κάτι άλλο και έχει ακόμα κινήσεις). Στόχος του είναι να βάλει όσο περισσότερα πούλια μπορεί στο κεντρικό τρίγωνο. Στην πορεία υπάρχουν μερικοί ακόμα περιορισμοί και στόχοι, εκτός από το να εμποδίζει απλώς τους αντιπάλους. Ετσι, για παράδειγμα, όταν "κλείνει" κάποιος ένα εχθρικό πούλι τότε αυτό αποσύρεται από το παιχνίδι. Μόλις ένα πούλι τοποθετηθεί στο κέντρο, ο παίκτης χάνει τη σειρά του για κάποιο διάστημα. Ετσι, θα πρέπει να έχει τοποθετήσει σωστά τα γύρω πούλια, ώστε να μην μπορέσουν να του κάνουν "ζημιά" οι αντίπαλοι όσο αυτός θα παρακολουθεί. Προσοχή πρέπει να δίνεται στο να μη κάνετε άσκοπες κινήσεις με τα πούλια, αφού μόλις τελειώσουν για κάποιο, αυτό ακινητοποιείται. Οι παίκτες μπορεί να είναι πρόσωπα ή η CPU, η μουσική επιλέγεται και υπάρχουν passwords για επόμενα επίπεδα.

Θα μπορούσε να έχει και λιγότερα!	ΓΡΑΦΙΚΑ	55%
Ενδιαφέροντες ανατολίτικοι σκοποί.	ΗΧΟΣ	60%
Πρωτότυπο αλλά μικρό.	GAMEPLAY	55%
Ανευ ιδιαίτερου ενδιαφέροντος.	ΓΕΝΙΚΑ	55%

NBA JAM



Ναι! Είναι εδώ. Το καλύτερο μπάσκετ που έχουμε δει μέχρι σήμερα. Πολλοί ίσως το γνωρίζετε από τα coin op μηχανήματα (σίγουρα θα έχετε κάνει μια μικρή επένδυση), αλλά για την ώρα μπορούν να το χαρούν μόνο οι κάτοχοι του SNES, MEGADRIVE και GAMEGEAR. Οι υπόλοιποι ας κάνουν λίγη υπομονή.

Στο NBA JAM δεν ισχύουν κανόνες, δεν υπάρχουν διαιτητές, αλλά ούτε οίκτος για την αντίπαλη ομάδα, αν θέλεις να φτάσεις στην κορυφή. Παίρνεις στα χέρια σου την τύχη μίας από τις 27 πασίγνωστες ομάδες μπάσκετ, που λαμβάνουν μέρος στο αμερικανικό πρωτάθλημα. Κάθε ομάδα αποτελείται από δύο παίκτες (δύο "αστέρια" θα λέγαμε), και σου δίνεται η ευκαιρία να αναλάβεις το χειρισμό ενός εκ των δύο. Αν είσαι κάτοχος ενός super multitap για SNES ή ενός sega multiplayer για MegaDrive, τότε πραγματικά γίνεται... "κόλαση"! Μπορούν να παίξουν έως 4 παίκτες ταυτόχρονα (φαντάζεστε τι γίνεται!). Οπως συμβαίνει στην πραγματικότητα, έτσι και εδώ, κάθε ομάδα, αλλά και κάθε παίχτης ξεχωριστά, έχει τις δικές της αγωνιστικές ικανότητες, τις οποίες μπορείτε να δείτε στο μενού επιλογής ομάδας. Εκεί, όταν μετακινήσετε την μπάρα επιλογής πάνω σε μια ομάδα, αυτή εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης, με τους δύο παίκτες να δεσπόζουν στο πάνω μέρος της φωτογραφίας.

Ακριβώς από κάτω φαίνονται οι ικανότητές τους, οι οποίες διακρίνονται σε τέσσερις κατηγορίες: ταχύτητα, ικανότητα στα τρίποντα, ικανότητα στα καρφώματα και ικανότητα στην άμυνα. Ετσι, έχουμε παίκτες που είναι άσοι στα τρίποντα, άλλους καλύτερους στην άμυνα κ.λπ.

Πληροφοριακά να πούμε ότι η Chicago Bulls είναι μία από τις επικρατέστερες ομάδες (γιατί, ψέματα είναι;).

Το γεγονός ότι μια ομάδα αποτελείται μόνο από δύο παίκτες, και όχι από πέντε, πιστεύουμε πως είναι ένα από τα θετικά σημεία του παιχνιδιού για πολλούς λόγους. Κατ' αρχάς δεν μπερδεύει το χρήστη όσον αφορά στο χειρισμό του παιχνιδιού, ενώ έχει δοθεί μεγάλη προσοχή στη σχεδίαση των sprites - αρκεί να πούμε ότι οι φιγούρες των













βάλλονται, αν θέλετε να κλέψετε την μπάλα από τους αντιπάλους), με αποτέλεσμα να μη διακόπτονται η δράση και η ροή του παιχνιδιού.

Οι super παίκτες κάνουν πράγματα απίθανα - αρκεί να αποφασίσετε να καρφώσετε την μπάλα στο αντίπαλο καλάθι, για να δείτε κάτι άλματα, που ούτε καν τα φανταζόσασταν. Αρκεί να πούμε ότι μερικές φορές εξαφανίζεται εντελώς ο παίκτης από την οθόνη (λες και πήδηξε πάνω σε τραμπολίνο) και, κάνοντας ένα πολύ δυνατό κάρφωμα, μπορεί να κατεβάσει κάτω το ταμπλό. Οταν δε ένας παίκτης καταφέρει και σκοράρει τρεις φορές συνεχόμενα, το διχτάκι του καλαθιού της αντίπαλης ομάδας... παίρνει φωτιά! Ολα αυτά πλαισιώνονται από τον πολύ καλό ήχο, τα επιφωνήματα και τα σχόλια των παρουσιαστών, ανάλογα με την περίπτωση και τις φωνές των φιλάθλων, οι οποίοι μάλιστα, όταν γίνεται κάποιο "κουφό" κάρφωμα, φωτογραφίζουν -σχεδόν πάντατη φάση και εμείς βλέπουμε στην οθόνη τα φλας να αναβοσβήνουν. Καιρός, όμως, να ρίξουμε μια πιο προσεκτική ματιά στα δύο φορμάτ ξεχωριστά.



παικτών στην οθόνη δεν διαφέρουν πολύ από αυτές των αληθινών παικτών, ενώ οι κινήσεις τους είναι πάρα πολλές και εντυπωσιακές, αν και λίγο εξωπραγματικές. Γενικά, μπορούμε να πούμε ότι όλο το παιχνίδι παρέχει στο χρήστη τη δυνατότητα να έχει τον πλήρη έλεγχο από το joypad του.



Αυτές οι λεπτομέρειες είναι άλλωστε τα στοιχεία, τα οποία το κάνουν να ξεχωρίζει από όλα τα άλλα παιχνίδια του είδους, που κυκλοφορούν για τις ίδιες κονσόλες. Στο παιχνίδι, όπως προαναφέραμε, δεν υπάρχουν κανόνες, άουτ, φάουλ ή ποινές (οι μπουνιές δε επι-



Super Nes

Το παιχνίδι ξεκινά με τρεις επιλογές: παίκτης εναντίον παίκτη, 2 παίκτες εναντίον υπολογιστή ή παιχνίδι πολλών παικτών (αρκεί να υπάρχει το multitap). Στη συνέχεια, είτε πατάμε start και, αφού επιλέξουμε την ομάδα που θέλουμε, αρχίζει το παιχνίδι, είτε πηγαίνουμε στο option, όπου μπορούμε να καθορίσουμε ποιο πλήκτρο θα κάνει τη συγκεκριμένη κίνηση, το χρονόμετρο του

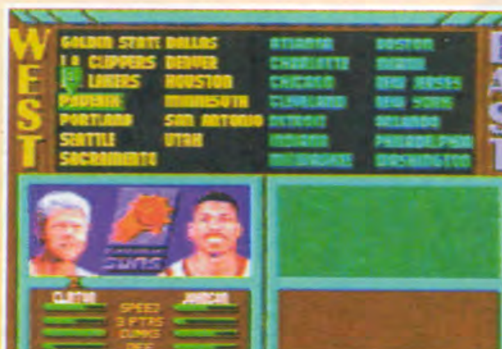






HINTS - HINTS - HINTS

Και τώρα ήρθε η ώρα να σας κουφάνουμε! Αλήθεια, ξέρετε τι κάνει ο πρόεδρος των Ηνωμένων Πολιτειών όταν δεν παίζει σαξόφωνο; Λαμβάνει μέρος στο NBA! Για να πειστείτε, όταν σας ζητηθεί να βάλετε τα αρχικά σας, απαντήστε ναι.



(SNES) Τώρα βάλτε τα δύο πρώτα αρχικά A και R, αλλά όχι το τρίτο. Στη θέση του τρίτου γράμματος, απλώς τοποθετήστε τον κέρσορα πάνω από το γράμμα K. Τώρα πατήστε και κρατήστε το πλήκτρο Left και το Right, το START και το X. Οπα, να ο πρόεδρος!

(MegaDrive) Απαντήστε ναι, όταν σας ζητηθεί. Αν θέλετε να βάλετε τα αρχικά σας, βάλτε τα δύο πρώτα αρχικά A και R και μετακινήστε τον κέρσορα πάνω από το K. Τώρα πατήστε ταυτόχρονα το Start και το A. Καλό, έτσι; Αν είστε καλά παιδιά, στο επόμενο τεύχος θα σας πω πώς θα βάλετε και άλλες προσωπικότητες να παίξουν μπάσκετ.





αγώνα και το χειρισμό εναλλάξ των παικτών. Θα πρέπει επίσης να αναφέρουμε ότι, προτού αρχίσει ο αγώνας, μπορούμε αν θέλουμε να δώσουμε τα αρχικά μας, έτσι ώστε, μετά το τέλος κάθε αγώνα, να μας δίνεται κάποιος κωδικός για μελλοντική χρήση. Κατά τη διάρκεια του αγώνα, αν χρησιμοποιήσουμε τα πλήκτρα R ή L, αυξάνονται η ταχύτητα αλλά και η δύναμη του παίκτη μας (προσοχή όμως στη συχνή χρήση του, γιατί δεν είναι απεριόριστο). Τα sprites στο SNES έχουν πιο ομαλή κίνηση από αυτή στο MegaDrive και πιο απαλούς χρωματισμούς.

MegaDrive

Το παιχνίδι ξεκινά ακριβώς με τις ίδιες επιλογές που προαναφέραμε. Και εδώ μπορούμε να βάλουμε τα αρχικά μας, ώστε να παίρνουμε τον κωδικό μετά το τέλος του αγώνα, για μελλοντική χρήση.

Τα backgrounds και τα sprites έχουν πιο έντονους χρωματισμούς από αυτούς του SNES, ενώ στο σύνολό τους είναι λίγο πιο "άγρια", χωρίς αυτό να μειώνει το όλο παιχνίδι. Ο χειρισμός του παίκτη μού φάνηκε ευκολότερος στο MegaDrive. Τα τρία κουμπιά του pad (κλέψιμο, κόψιμο και σουτ) σε αρκετούς θα θυμίσουν το χειρισμό του coin op.

Οσο για το turbo (κουμπί B),















πιστεύω ότι η θέση του στο pad είναι πιο εύχρηστη.

Ο ήχος και στα δύο μηχανήματα είναι αρκετά καλός και εντυπωσιακός, χωρίς βέβαια να μπορεί να συγκριθεί με των ηλεκτρονικών.

Εκεί όπου εντυπωσιαστήκαμε, όσον αφορά στο MegaDrive, είναι όταν παίξαμε κάποιον αγώνα με αντίπαλο τον υπολογιστή και, ενώ προπορευόμασταν κατά 10 πόντους, ισοφάρισε με δίποντα και τρίποντα - ενώ εμείς δεν καταφέραμε να βάλουμε ούτε καλάθι. Μήπως μας έκλεβε;

NBA JAM ΓΙΑ GAME GEAR

Δυστυχώς, στο Game Gear μπορεί να παίξει μόνο ένας παίκτης. Και εδώ έχουμε 27 αντίπαλες ομάδες, sprites με έντονες χρωματικές αποχρώσεις, αρκετά καλή κίνηση, καταπληκτικά καρφώματα, όπως και στα άλλα formats. Η οθόνη υγρών κρυστάλλων αδικεί κάπως το παιχνίδι, καθώς είναι δύσκολο να διακρίνουμε τον αμυντικό παίκτη από τον επιθετικό. Στον ήχο τα πράγματα δεν πάνε και τόσο καλά. Υπάρχουν μόνο απλά ηχητικά εφέ, τα οποία επίσης δεν μας ενθουσίασαν. Εδώ ο χειρισμός γίνεται με τα δύο πλήκτρα, ενώ για το turbo χρησιμοποιούμε το Start. Πάντως, οι προγραμματιστές έδωσαν και σε αυτό το format τον καλύτερο εαυτό τους, αλλά βλέπετε 8μπιτο μηχάνημα και LCD οθόνη.

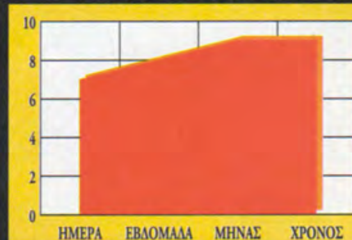
Του U. Grelloni

! Οι εικόνες με κόκκινο πλαίσιο είναι τραβηγμένες από Super Nes, ενώ αυτές με μπλε πλαίσιο είναι από MegaDrive.



ΕΙΔΟΣ	BASKETBALL
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ACCLAIM

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Παιχνίδι χωρίς ημερομηνία λήξεως!

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.

MEGADRIVE

Πολύχρωμα sprites και ομαλό scrolling.
ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Μουσική, ηχητικά εφέ, φωνές, σκέτο γήπεδο, αλλά όχι coin op.
ΗΧΟΣ 88%

Πιο φιλικός χειρισμός απ' ό,τι στο SNES.
GAMEPLAY 92%

Από τα παιχνίδια που επιβάλλεται να έχετε.
ΓΕΝΙΚΑ 92%

SUPER NES

Προσεγμένα sprites και με λεπτομέρεια.
ΓΡΑΦΙΚΑ 92%

Μουσική, ηχητικά εφέ, φωνές, χαμός στο ίσωμα.
ΗΧΟΣ 88%

Αυτό το turbo μας δυσκόλεψε λιγουλάκι.
GAMEPLAY 90%

Παιχνίδι που δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας.
ΓΕΝΙΚΑ 92%



APOCALYPSE



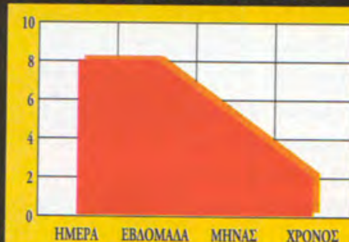
Πρόκειται για ένα από τα παιχνίδια που είδαμε αυτόν το μήνα, το οποίο κατατάσσεται στα κορυφαία του είδους. Το Apocalypse είναι ένα shoot'em up με υπόθεση. Ο παίκτης έχει στη διάθεσή του ένα άρτια εξοπλισμένο ελικόπτερο και στόχος του είναι να διεισδύσει, μέσα από τα εχθρικά πυρά, στην πυκνή ζούγκλα και, καταστρέφοντας ό,τι βρει μπροστά του, να διασώσει τους αιχμαλώτους που έχουν συλληφθεί σε διάφορα σημεία. Σε κάθε αποστολή υπάρχει ένας αριθμός αιχμαλώτων, οι οποίοι πρέπει να εντοπιστούν από τον παίκτη, ενώ πάντα ζητείται ένας ελάχιστος αριθμός διασωθέντων. Το ελικόπτερο ξεκινά από τη στρατιωτική βάση της περιοχής και πρέπει να επιστρέφει σε αυτή, μετά την περισυλλογή των αιχμαλώτων που βρίσκει. Κάθε φορά μπορεί να παίρνει μέχρι 6. Ομως υπάρχει και μία δεύτερη βάση, η ιατρική, από όπου μπορεί να πάρει τραυματιοφορείς σε περίπτωση που σε κάποιο σημείο έχει εντοπίσει τραυματισμένους αιχμαλώτους. Σε αυτή τη φάση, μέχρι δύο μπορούν να επιβιβαστούν στο ελικόπτερο, με τη βοήθεια των νοσοκόμων. Οι αιχμάλωτοι ξεχωρίζουν εύκολα από τους αντίπαλους στρατιώτες που κινούνται στο τερέν, αφού είναι ντυμένοι στα λευκά, ενώ οι τελευταίοι φορούν πράσινες στολές παραλλαγής. Προσοχή χρειάζεται, ώστε να μη στέλνετε στους ουρανούς τους αιχμαλώτους αντί για τους εχθρούς! Στην αρχή, ο παίκτης έχει στη διάθεσή του τρία ελικόπτερα, αριθμός που είναι δυνατόν να μειωθεί καθώς θα πλήττεται από εχθρικά πυρά, ή ακόμα και να αυξηθεί, αν καταφέρνει να διασώζει το 100% των αιχμαλώτων σε κάθε αποστολή. Ο έλεγχος του ελικοπτέρου γίνεται με το joystick και έχει αρκετούς περιορισμούς που επιβάλλονται από το ίδιο το όχημα. Στο μοναδικό σημείο όπου εμπλέκεται η χρήση του πληκτρολογίου είναι όταν πρέπει να επιλεχθεί ένα άλλο από τα ειδικά όπλα (όπως φαίνονται με τα εικονίδιά τους δεξιά στην οθόνη). Τα πλήκτρα F1 έως και F4 μπορούν να χρησιμοποιηθούν γι' αυτόν το σκοπό, ενώ μπορεί να γίνει και με το SPACE και το joystick. Οι ρουκέτες, βόμβες ή οτιδήποτε άλλο έχει ενεργοποιηθεί θα εξαπολυθούν με ένα γρήγορο πολλαπλό χτύπημα του fire button. Bonus εξοπλισμό μπορείτε να βρίσκετε "ουρανοκατέβατο", σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού. Σε ό,τι αφορά τον τομέα των γραφικών, το Apocalypse δεν έχει να φοβηθεί τίποτε, με parallax scrolling, "γεμάτα" backgrounds και πολλά sprites. Ο ήχος του ελικοπτέρου είναι η βασική συνοδεία των πυρών και οι κραυγές των χτυπημένων εχθρών ανταμοιβή του πιλότου. TOP RATED GAME!





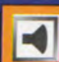
Του Γ. Κακαλέτρη

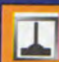
ΕΙΔΟΣ	Shoot'em up
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Virgin

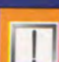


Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.


Sprites και backgrounds υψηλού επιπέδου.
ΓΡΑΦΙΚΑ 90%


Μόνο εφέ κατά τη διάρκεια της δράσης.
ΗΧΟΣ 83%


Δεν είναι ένα απλό shoot'em up.
GAMEPLAY 85%


Από το δεύτερο κιόλας επίπεδο "τρίζει τα δόντια" στον gamer.
ΓΕΝΙΚΑ 86%

ATHENS CLUB

Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ VIDEO GAMES











ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΕΝΑ GAMES ΓΙΑ ΤΗΝ CONSOLA ΣΑΣ ΚΑΙ ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ 2 ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ GAMES (ΠΡΟΣ ΕΝΟΙΚΙΑΣΗ) ΠΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ

ΜΟΝΟ 1500 - 2000 ΔΡΧ. ΤΟ ΚΑΘΕ ΕΝΑ

ΠΡΟΣΟΧΗ ΑΥΤΟ ΙΣΧΥΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΕΣΑΣ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ MEGA DRIVE Η SNES

ΓΙΑ ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ ΚΑΙ ΜΟΝΟ ΣΤΟ ATHENS CLUB ΤΗΣ ΓΛΥΦΑΔΑΣ

ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΤΟ ΠΑΛΙΟ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΜΕ 1500-2000 ΔΡΧ. ΑΓΟΡΑΖΕΤΕ ΚΑΠΟΙΟ ΑΛΛΟ

SNES HARDWARE
ACTION REPLAY II
SCART
TOP FIGHTER JOY.
GB KING JOY.
MAVERICK II JOY
PYTHON 2B JOY K.A
UNIVERSAL ADAPTER

MEGA DRIVE HARDWARE
ACTION REPLAY
CDX CONVERTER
NTSC ADAPTER
DUAL REMOTE JOY.
6 BUTTONS JOY.
FIGHTER STICK JOY.
SCAR CABLE

GAME BOY HARDWARE
ACTION REPLAY
CARRY CASE
HANDY BOY
BUTTERY PACK
HYPER BOY
LIGHT BOY K.A.

GAME GEAR HARDWARE
ACTION REPLAY
MASTER GEAR
TV TUNER
CARRY CASE
DOUBLE SCREEN
BUTTERY PACK

CONSOLES + SOFTWARE
MEGA DRIVE II , GAME GEAR ,GAME BOY ,SNES , CD 32, NEO GEO, 3DO , JUGUAR, AMIGA 1200, MEGA DRIVE CD II + 6 GAMES

SOFTWARE
PC , CD FOR PC, AMIGA , 3 DO ,CD 32, NEO GEO, MEGA DRIVE, GAME GEAR , SNES ,GAME BOY, MASTER SYSTEM, JUGUAR

ΣΤΟ ATHENS CLUB ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΔΙΚΙΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ, ΕΠΙΣΗΣ ΟΛΑ, ΜΑ ΟΛΑ ΤΑ GAMES ΣΕ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΜΕ ΑΜΕΡΙΚΗ, ΙΑΠΩΝΙΑ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗ

ΣΤΟ ATHENS CLUB ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ GAMES ΠΟΥ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΔΕΝ ΦΑΝΤΑΖΕΣΤΕ ΟΤΙ ΥΠΑΡΧΟΥΝ 'Η ΟΤΙ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ, ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΙΚΗ ΑΓΟΡΑ

N E W G A M E S

MEGA DRIVE
SONIC III
PRINCE OF PERSIA
TOM & JERRY
BARKLEY SHUT UP & JAM
NBA JAM
MEGA TURRICAN
FIDO DIDO
SHANGHAI 2
YOUNG INDIANA JONES
STAR TREK
NBA SHOWDOWN 94
SHADOE RUN
VIRTUAL RACING
DOUBLE DRIBBLE
NBA ACTION
RISE OF THE DRAGON K.A.

SNES
MEGAMAN X
ACTRAISER II
LETHAL ENFORCERS
BUGS BUNNY
CHOPLIFTER 3
BATTLE CARS
NBA JAM
YOUNG MERLIN
FATAL FURY 2
NINJA WARRIORS
LEGEND
BUGS BUNNY
FATAL FURY 2
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE
WORLD SOCCER 94
CLAYMATE
FLINSTONES K.A.

CD MEGA DRIVE
MICROCOSM
GRAND ZERO
PUGGSY
STELLAR FIRE
MANSION OF HIDDEN SOULS
DARK WIZARD
MORTAL KOMBAT
DUNE
REVENGE OF THE NINJA
HEIMDALL
STAR WARS 3D
SHADOW OF THE BEAST 2
TOM CAT ALLEY
TOTAL CARNAGE
MEGA RACE
FLASH BACK

GAME BOY
TETRIS II , MEGAMAN 4 , SUPER MARIOLAND 3 , DENIS THE MENACE , CAPTAIN AMERICA , MICKEY', ASTERIX , LEMMINGS , ALFRED CHICKEN , TOTAL CARNACE , METAL MASTERS , LAWNMOWER MAN

GAME GEAR
ROAD RASH , DEEP DUCK TROUBLE , X MEN , NBA JAM , ALADDIN, ZOOL , BATTLESHIPS , MICKEY'S ULT CHAL. , BARBIE , CAPTAIN AMERICA , CHOPLIFTER 3 , T2 JUDGEMENT DAY , COOL SPOT

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.
ΘΑ ΜΑΣ ΒΡΕΙΤΕ:

ΑΘΗΝΑ: ΜΠΟΤΑΣΗ 10 ΤΚ 10682 ΚΟΝΤΑ ΣΤΟ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ, ΤΗΛ.: 3639338
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38 ΤΚ 17673 ΚΟΝΤΑ ΣΤΟ ΣΙΝΕΜΑ TROPICAL, ΤΗΛ. & FAX: 9596691
ΓΛΥΦΑΔΑ: ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ COLOSSEUM, ΒΑΣ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 81Β, ΤΗΛ.: 8944800

Π Ω Λ Η Σ Η Χ Ο Ν Δ Ρ Ι Κ Η - Λ Ι Α Ν Ι Κ Η

DARKMERE



Τα λόγια του πατέρα σου ηχούν ακόμα στα αυτιά σου, όταν τα αρχαία μαγικά του σε τυλίγουν για να σε μεταφέρουν στο χωριό: "Σώσε μας, γιε μου, γιατί δεν νομίζω ότι μας μένει πολύς χρόνος". Καθώς τα μόριά σου ταξιδεύουν στον αέρα, θυμάσαι την παιδική σου ηλικία στο χωριό. Ολα τότε ήταν πολύ διαφορετικά. Τώρα, ο Darkmere - ό,τι, τέλος πάντων, είναι αυτός ο εφιάλτης - έχει μετατρέψει το χωριό σε μια σκιά του εαυτού του. Καθώς αρχίζει η υλοποίησή σου, έχεις την πρώτη επαφή με την πραγματικότητα: τις κραυγές δράκων καθώς κατασπαράζουν τα ανήμπορα να αντιδράσουν θύματά τους.

Καθώς πλησιάζεις στο χωριό, μέσα από την ομίχλη των μαγικών που σε περιβάλλει, μπορείς να διακρίνεις τις σκιές που κρύβονται στα σκοτεινά σοκάκια του. Οταν τελικά φτάνεις, ο άνεμος σε χτυπά στο πρόσωπο και σε φέρνει στην πραγματικότητα... Είσαι εδώ. Το ίδιο και ο Darkmere! Εταιρία; Core Design. Κατηγορία; RPG. Δεν μας έχει συνηθίσει με δημιουργίες της σε αυτόν το χώρο. Ομως, όπως θα διαπιστώσετε με την εισαγωγή σας στο παιχνίδι, κατάφερε να παρουσιάσει ένα "καθαρό" RPG με τη μορφή arcade!

Ο ήρωας της περιπέτειας είναι ένα sprite, το οποίο χειρίζεται ο παίκτης με τη βοήθεια του joystick. Ομως κατά τα άλλα έχουμε να κάνουμε με ένα RPG... Ο ήρωας δηλαδή θα κινηθεί μέσα σε διάφορους χώρους - με πρώτον αυτόν του χωριού - με στόχο να λύσει κάποιους γρίφους και να απαλλάξει το λαό από τον εφιάλτη του Darkmere. Στη διάθεσή του υπάρχουν, φυσικά, οι απαραίτητες εντολές για να χειριστεί αντικείμενα, να κάνει ερωτήσεις κ.λπ. Ακριβέστερα, η εξέλιξη του παιχνιδιού λαμβάνει χώρα στην κύρια και μοναδική οθόνη. Αυτή, πέρα από το χώρο δράσης, έχει ένα μικρό περιθώριο στο κάτω μέρος, όπου αριστερά εμφανίζονται πληροφορίες για τη δύναμη του παίκτη και το μέρος όπου βρίσκεται (π.χ. οδό), ενώ δεξιά εμφανίζεται κάθε άλλο πρόσωπο με το οποίο έρχεται σε επαφή στην ιστορία (φίλος ή εχθρός). Ο ήρωας κινείται στο τερέν με τη βοήθεια του joystick και μόνο προς τέσσερις κατευθύνσεις: βόρεια, νότια, ανατολικά και δυτικά. Οταν συναντήσει κάποιο εχθρικό sprite, τότε μπορεί να χρησιμοποιήσει το σπαθί που κουβαλάει και να το εξουδετερώσει. Τρεις είναι οι κινήσεις χειρισμού του σπαθιού και εκτελούνται με το πάτημα του fire και ταυτόχρονη κίνηση του μοχλού σε μία από τις εξής κατευθύνσεις: πάνω (κατακόρυφο χτύπημα), κάτω (αμυντική στάση), αριστερά - δεξιά (οριζόντιο χτύπημα). Αν πατηθεί το SPACE, τότε η κατάσταση αλλάζει και εμφανίζεται στην οθόνη η λίστα των εντολών, η οποία ποικίλλει ανάλογα με τα αντικείμενα που βρίσκονται πάνω της. Ετσι, για παράδειγμα, αν βρίσκεστε κοντά σε κάποιο πρόσωπο, υπάρχει η δυνατότητα να το ανακρίνετε. Αν υπάρχουν φαγώ-

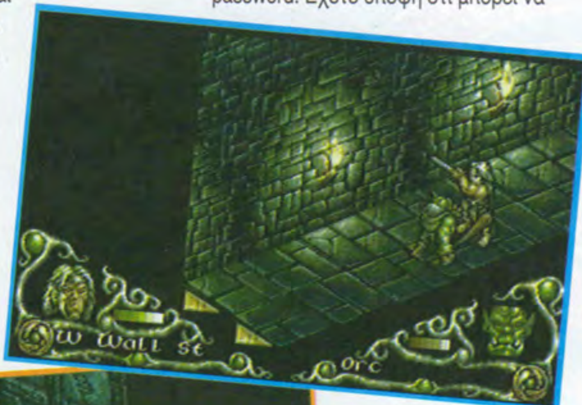








σιμα, μπορείτε να τα καταβροχθίσετε κ.λπ. Αν κουβαλάτε κάτι επάνω σας, μπορείτε να χειριστείτε και το inventory, όπου δίνονται εντολές ανάλογα με τα αντικείμενα που κουβαλάτε. Το έξυπνο είναι ότι σε κάθε εντολή εμφανίζονται, σε μια λίστα, μόνο τα αντικείμενα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν με αυτή. Ετσι, πρώτον δεν χρειάζεται να ψάχνετε στην οθόνη για να βρείτε κάποια ...pixels που ξεχωρίζουν, προκειμένου να βρείτε ένα μικρό αντικείμενο, και δεύτερον δεν θα χάνετε χρόνο προσπαθώντας να πάρετε ή να χρησιμοποιήσετε πράγματα που δεν γίνεται... Αρχικά, λοιπόν, ο ήρωας "τηλεμεταφέρεται" στο χωριό και πρώτος στόχος του είναι να μάθει τη λέξη-κλειδί και να την πει στο φύλακα, ο οποίος θα του επιτρέψει να βγει από τα τείχη. Το χωριό είναι περιστοιχισμένο από αυτό το τείχος και δεν υπάρχει άλλη έξοδος (τουλάχιστον έτσι φαίνεται αρχικά). Στην προσπάθειά του να βρει το password, πρέπει να βρει τον Yan Collel, το σιδερά, ο οποίος θα έχει περισσότερες πληροφορίες. Θα τον βρει στον West Road. Ομως, όπως θα διαπιστώσει εκεί, ο τύπος δεν είναι αφιλοκερδής. Ετσι, στην προσπάθειά του να εξοικονομήσει μετάλλευμα, θα ζητήσει εξυπηρέτηση από τον ήρωα, ώστε να τον στείλει σε κάποιον που γνωρίζει το password. Εχετε υπόψη ότι μπορεί να βρείτε και άλλους της οικογένειας Collel σε άλλα σημεία του χωριού.







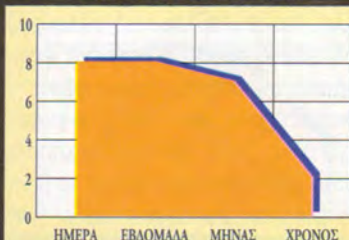
Σε γενικές γραμμές, θα πρέπει να περιπλανηθείτε αρκετά στο χωριό. Στο δρόμο θα βρείτε, πέρα από εχθρικά Orcs και Dragons, μια σειρά από ζητιάνους και άλλα πρόσωπα, τα οποία συνήθως είναι πρόθυμα να σας μιλήσουν. Οι ζητιάνοι ίσως χρειαστούν κάποιο ποσό για να "φρεσκάρουν" τη μνήμη τους. Πέρα από τα πρόσωπα, θα βρείτε και αρκετά κλειδιά που θα ανοίγουν σεντούκια, καθώς και κλειδιά για διάφορες πόρτες σπιτιών. Αυτά είναι ιδιαίτερα χρήσιμα, αφού μέσα στα σπίτια υπάρχουν αρκετά αντικείμενα για περισυλλογή. Εξετάζετε τα κλειδιά που βρίσκετε, για να ξέρετε το σπίτι που ανοίγουν. Θα βρείτε ακόμα νομίσματα και αρκετά μαγικά φίλτρα. Αυτά τα τελευταία εξετάζετέ τα προτού τα πιείτε, γιατί συχνά έχουν παράξενες ιδιότητες, όπως π.χ. δηλητήρια!

Τα γραφικά του Darkmere είναι πολύ προσεγμένα και ομοιογενή. Θυμίζουν έντονα άλλες δημιουργίες της Core Design, όμως αυτό δεν νομίζω ότι αποτελεί αρνητικό σημείο, αντιθέτως μάλιστα. Η κίνηση των sprites είναι καλή, αλλά δεν υπάρχει scrolling. Ο ήχος υστερεί κάπως, αφού για μεγάλα διαστήματα δεν ακούγονται παρά αμυδρά μονότονα εφέ. Δεν είναι πολύ επιτυχημένα, όμως, ούτε τα samples που απαντώνται. Ο πρωτότυπος τρόπος με τον οποίο παίζεται το Darkmere το καθιστά ιδιαίτερα ελκυστικό, αφού δεν θα "κολλήσετε" ατελείωτα σε κάποιο σημείο χωρίς να ξέρετε τι να κάνετε. Το μοναδικό μειονέκτημα είναι ότι θα αναγκαστείτε πολλές φορές να διαβάσετε άχρηστες πληροφορίες, τουλάχιστον στην αρχή όπου δεν ξέρετε τι ακριβώς σας χρειάζεται. Πάντως, έχει γίνει προσπάθεια, ώστε κάθε άτομο να απαντά με διαφορετικό τρόπο στην ίδια ερώτηση, ακόμα και αν λέει ακριβώς τα ίδια πράγματα. Ο Ουμπέρτο και εγώ το βρήκαμε πολύ καλό.

Του Γ. Κακαλέτρη

ΕΙΔΟΣ	RPG
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Core Design

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το ενδιαφέρον κορυφώνεται, καθώς ψάχνετε τις αιτίες των γεγονότων...

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: Triumph.



Πολύ λεπτομερή sprites με καλή κίνηση.

ΓΡΑΦΙΚΑ 85%



Θα έπρεπε να υπάρχει και κάποιο background ατμοσφαιρικό θέμα σε όλο το παιχνίδι, όπως αυτό της εισαγωγής.

ΗΧΟΣ 70%



Ευπρόσιτο και κατανοητό.

GAMEPLAY 89%



Το ότι δεν υπάρχουν στιγμές που να "κολλάει" τελείως το κάνει αρκετά ελκυστικό.

ΓΕΝΙΚΑ 85%



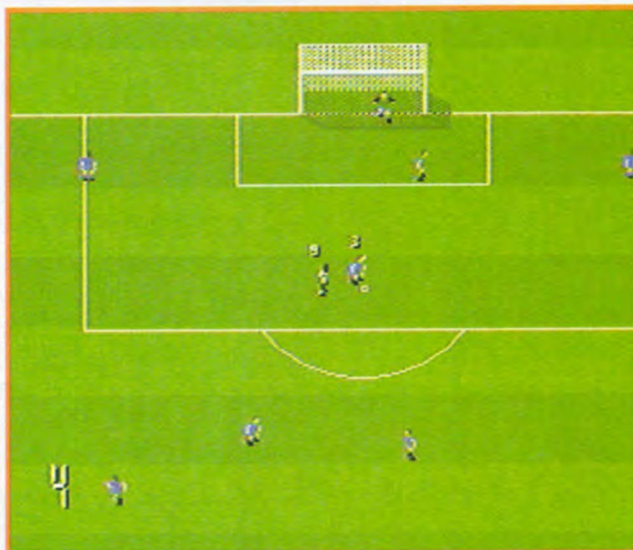
Αλλη μια προσπάθεια νέας εισαγωγής στο στερέωμα των εξομοιωτών ποδοσφαίρου, αυτή τη φορά από την Krisalis. Το Manchester United F.C. συνδυάζει "χαρίσματα" football και managerial games. Θυμίζει πάρα πολύ το Sensible Soccer, υπάρχει όμως η δυνατότητα οργάνωσης πρωταθλημάτων, όπως ένα κανονικό managerial game δηλαδή με αγωνιστικές κυπέλλου και πρωταθλήματος, τίτλους κ.λπ. Βέβαια, ο συνδυασμός "δύο σε ένα" έχει και το αρνητικό του στοιχείο, αφού τελικά το Manchester έχει ατέλειες και στον έναν αλλά και στον άλλο τομέα. Ξεκινώντας κάποιος το παιχνίδι, έρχεται αντιμέτωπος με το βασικό μενού, από όπου μπορεί να επιλέξει έναν από τους παρακάτω τέσσερις τρόπους παιχνιδιού:

1. Μονό αγώνα, δηλαδή φιλικό μεταξύ δύο ομάδων.

2. Πρωτάθλημα, όπου γίνεται ο καθορισμός ενός πρωταθλήματος σύμφωνα με τις προτιμήσεις του παίκτη.

3. Κύπελλο, όπου γίνεται ανάλογη διοργάνωση, πάλι ανάλογα με τις διαθέσεις του παίκτη.

4. Ολόκληρη περίοδος, το ξεχωριστό μέρος του Manchester United, στο οποίο συνδυάζονται αγγλικά κύπελλα και πρωτάθλημα σε ένα πολύ ενδιαφέρον σύνολο. Εδώ έχουμε να κάνουμε με κάτι σαν Player Manager. Μέχρι τέσσερις παίκτες μπορούν να παίζουν ταυτόχρονα σε μια τέτοια διοργάνωση, όπου αμέσως μετά την εισαγωγή τους και την επιλογή των ομάδων τους γίνεται η κλήρωση.



Ενα σημείο στο οποίο ο παίκτης θα χρειαστεί να δώσει προσοχή, προτού ξεκινήσει κάποιον αγώνα, είναι η επιλογή της ομάδας και του στησίματός της στον αγωνιστικό χώρο. Μια ολόκληρη οθόνη είναι αφιερωμένη σε αυτό το θέμα. Πάνω της μπορεί να διακρίνει κάποιος τους 21 παίκτες που έχει στη διάθεσή του, την επιλεγμένη 11άδα, τους 3 αναπληρωματικούς, τους παίκτες που θα εκτελούν φάουλ (αμυντικά/επιθετικά) και πέναλτι, το σύστημα και το ακριβές στήσιμο των παικτών στους χώρους του γηπέδου και, τέλος, να δει τα στατιστικά των παικτών του. Ολες οι κινήσεις γίνονται με το ποντίκι και με ανταλλαγές πάντα δύο παικτών ή θέσεων. Ετσι, για να αλλάξετε έναν αναπληρωματικό πρέπει να τον διαλέξετε και μετά να επιλέξετε κάποιον άλλο παίκτη (είτε από τους 21 είτε από τους 11). Παρόμοια αλλάζετε και το στήσιμο στο γήπεδο δείχνοντας τον παίκτη και στη συνέχεια τη θέση όπου πρέπει να πάει. Προσοχή, τέτοιες μετακινήσεις είναι επιτρεπόμενες μόνο μέσα στη γενικότερη ζώνη του γηπέδου όπου παίζει ο παίκτης (άμυνα, κέντρο, επίθεση). Για ολοκληρωτικές αλλαγές πρέπει πρώτα να επιλεχθεί διαφο-









διαφορετικό αποτέλεσμα ανάλογα με το πού βρίσκεται η μπάλα. Μπορεί να γίνει κεφαλιά "ψαράκι" ή "πλασαρίσματος", ενώ υπάρχουν ψηλοκρεμαστές σέντρες (αλά Kick Off), ακόμα και ανάποδα ψαλίδια! Επίσης, ο μικροκαμωμένος τερματοφύλακας έχει ένα χαρακτηριστικό που δεν παρουσιάζεται σε άλλα παιχνίδια: δεν "βουτάει" μόνο αριστερά δεξιά, αλλά και προς άλλες κατευθύνσεις, ενώ η κίνησή του, καθώς και το αποτέλεσμά της, εξαρτάται άμεσα από την ταχύτητα και τη σχετική κατεύθυνση της μπάλας.

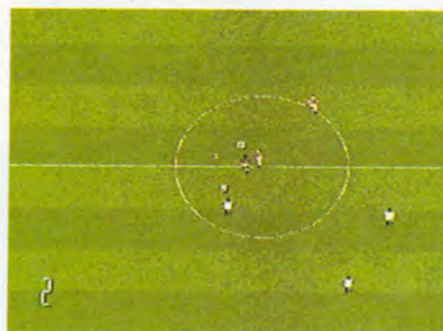
Θα μου πείτε, με όλα αυτά γιατί αυτή η φτωχή βαθμολόγηση που ακολουθεί... Βρίσκω λοιπόν ότι το Sensible Soccer έχει πιο μεγάλη ελευθερία κινήσεων, πιο ελκυστικό παρουσιαστικό και κίνηση. Ακόμα, θεωρώ το Kick Off II κορυφαίο, λόγω του ότι απαιτεί τον πιο τεχνικό χειρισμό από όλα, ενώ δίνει τη μέγιστη ελευθερία έκφρασης στον παίκτη. Το Goal!, αν και σίγουρα ενσωματώνει τα περισσότερα χαρακτηριστικά από όλα τα άλλα και είναι αναμφίβολα καλύτερο ως πρόγραμμα, δεν έχει αυτή την αίσθηση της ελευθερίας και χάνει από τους δύο αντιπάλους του...

Σίγουρα όμως το Manchester αξίζει μια καλή ματιά, ιδίως αν έχετε κάποιο συμπαίκτη που θα μπορούσε να σας συντροφεύσει σε ένα μεγάλο πρωτάθλημα!

ΤΟΥ Γ. ΚΑΚΑΛΕΤΡΗ

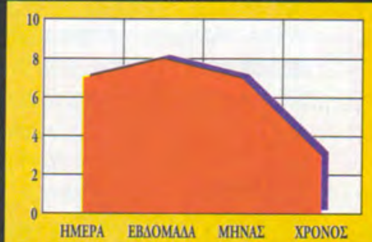
ρετικό σύστημα. Μια σειρά από παραμέτρους, όπως χειριστήρια, καιρός, γήπεδα κ.λπ. είναι αυτές που καθορίζουν μερικές λεπτομέρειες του Manchester United. Δυστυχώς δεν εγκαθίσταται σε σκληρό δίσκο, κάτι που θα με έκανε να το δω πιο φιλικά, αλλά οι δύο δισκέτες που το απαρτίζουν δεν απαιτούν παρά ελάχιστες εναλλαγές, ακόμα και με ένα drive. Ο χειρισμός του είναι πολύ καλός, όμως τα μενού του είναι γενικά πολύ λιτά και το πρώτο σημείο όπου συναντά κάποιος τα γραφικά του είναι λίγο πριν τον αγώνα. Μέσα στον αγώνα έχουμε να κάνουμε με ομάδες από πολύ μικροσκοπικά sprites, τα οποία τρέχουν σαν τρελά μέσα στον αγωνιστικό χώρο. Βέβαια δεν φτάνουν στους παραλογισμούς του Sensible, όπου για μια κεφαλιά "ψαράκι" μπορεί ο παίκτης να απογειωθεί στο κέντρο και να καταλήξει στα αντίπαλα δίχτυα, αλλά ...ακολουθούν κατά πόδας! Και εδώ μπορούμε να διακρίνουμε κάποια "χοντρά" χαρακτηριστικά, όπως μαλλιά, χρώμα δέρματος, χρώμα των ματιών και άλλα... Η συμπεριφορά του Manchester United στον αγωνιστικό χώρο θυμίζει έντονα Sensible, όμως έχουν προστεθεί αρκετά στοιχεία που δεν τα βλέπουμε σε άλλα παιχνίδια του είδους. Ετσι, κεφαλιές και τάκλιν έχουν





ΕΙΔΟΣ	FOOTBALL SIMULATOR
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	KRISALIS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Οσοι ψάχνουν για νέο football game, θα ασχοληθούν κάποιο διάστημα μαζί του.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.



Πολύ μικρά sprites, αλλά όχι άσχημα για ποδόσφαιρο.

ΓΡΑΦΙΚΑ 65%



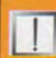
Κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα.

ΗΧΟΣ 65%



Ενδιαφέρουσες διοργανώσεις και managerial μέρος που καλύπτουν τις ατέλειες των αγώνων.

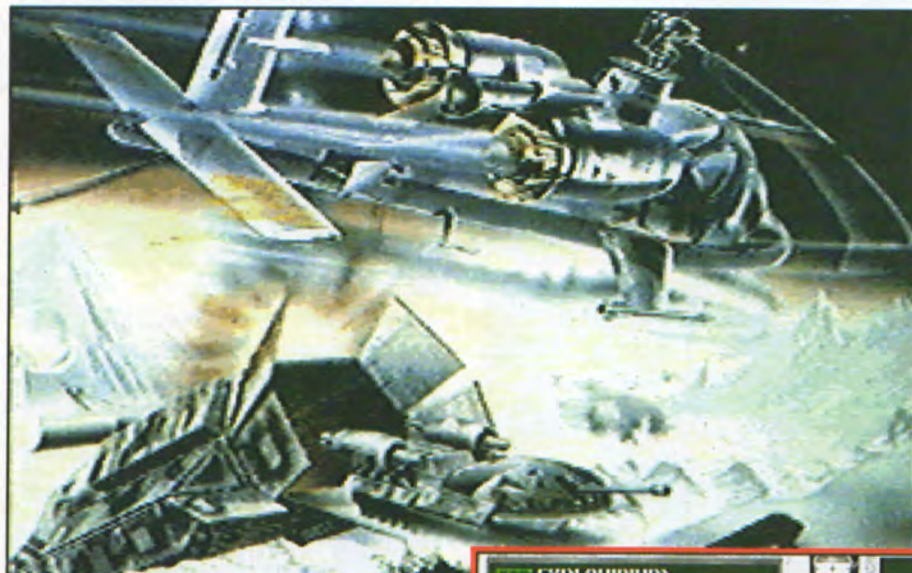
GAMEPLAY 80%



Οπως και πολλά άλλα παιχνίδια του είδους, έχει πολύ ισχυρό ανταγωνισμό να αντιμετωπίσει...

ΓΕΝΙΚΑ 75%

ARMOUR GEDDON 2



Τρία ολόκληρα χρόνια προσπάθειας χρειάστηκαν στην κορυφαία εταιρία για να κυκλοφορήσει τη δεύτερη έκδοση ενός από τα πιο καλά δημιουργήματά της, του πολυ-εξομοιωτή Armour Geddon. Τώρα, η δεύτερη έκδοση έρχεται να προσθέσει νέα στοιχεία, που θα κάνουν το ήδη πολύ καλό παιχνίδι να σταθεί με αξιώσεις στο σημερινό ανταγωνισμό. Τι σημαίνει όμως πολυ-εξομοιωτής;

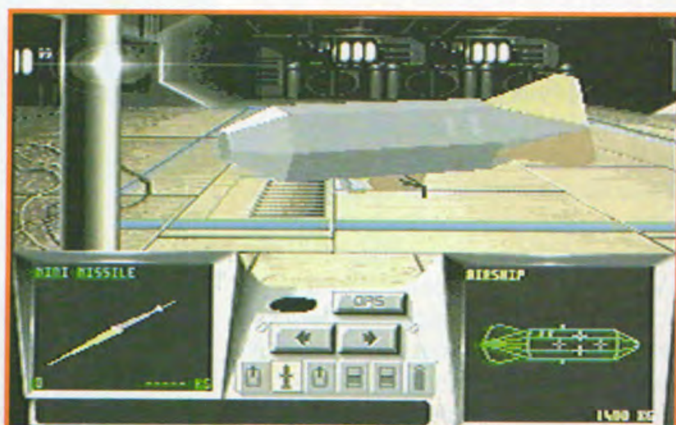
Το Armour Geddon δεν είναι ένας εξομοιωτής κάποιου συγκεκριμένου οχήματος, ή έστω κάποιου τύπου, αλλά πολλών, εντελώς διαφορετικών μεταξύ τους! Η κεντρική του ιδέα δεν είναι η εξομοίωση, αλλά η χρήση διαφόρων οχημάτων σε μία σειρά από αποστολές ζωτικής σημασίας για την έκβαση του Πολέμου των Πόρων που έχει ξεσπάσει στη Γη τον 21ο αιώνα.



Ο παίκτης έχει στη διάθεσή του για κάθε αποστολή έξι οχήματα, τα οποία θα ξεκινήσουν ένα-ένα από τη βάση του, ώστε να φέρουν εις πέρας την αποστολή, που μπορεί να είναι η προστασία της βάσης ή η καταστροφή μιας εχθρικής κ.λπ. (πόλεμο έχουμε όμως, δεν ξέρεις πού μπορεί να καταλήξει μια αποστολή!). Καθένα από τα οχήματα μπορεί να επιλεχθεί από μία ομάδα διαθέσιμων με κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, για παράδειγμα βομβαρδιστικά ή καταδιωκτικά αεροσκάφη, αερόπλοια, ελικόπτερα, ρουκετοφόρα, τανκ, τζιπ, φορτηγά κ.λπ. Καθένα από αυτά ο παίκτης θα πρέπει να το εξοπλίσει όσο δυνατόν καλύτερα με τα διαθέσιμα μέσα. Υπάρχουν βόμβες, φώτα νύχτας, ρουκέτες, lasers, ρεζερβουάρ καυσίμων και πάρα πολλά άλλα αντικείμενα. Εδώ υπάρχει ο εξής περιορισμός:

Ο παίκτης έχει έτοιμο ορισμένο αριθμό από κάθε αντικείμενο. Για να μπορεί να φτιάξει και νέα "κομμάτια" από αυτό, όμως, πρέπει να αφιερώσει το ειδικό προσωπικό του σε αυτόν το σκοπό. Φυσικά, μπορεί να "αναπτύσσει" περισσότερα του ενός αντικείμενα κάθε φορά. Κάθε αντικείμενο ""αναπτύσσεται" σε τρεις φάσεις, καθε μία από τις οποίες βελτιώνει τα χαρακτηριστικά της προηγούμενης. Η μαζική παραγωγή των αντικειμένων, είτε είναι βόμβες είτε είναι σκάφη, οχήματα κ.λπ., ανατίθεται στα εργοστάσια, αν φυσικά υπάρχει η απαραίτητη πρώτη ύλη για την κατασκευή. Αλλιώς θα πρέπει να μεταφερθεί από τα ορυχεία! Οπως έχουν καταλάβει ήδη οι φίλοι άλλων εξομοιωτών ή του παλιότερου Armour Geddon, το











πρόγραμμα αυτό έχει παρατραβήξει το σχοινί!

Ενα πολύ ελκυστικό στοιχείο του Armour Geddon 2 είναι ότι ο χρόνος κυλά συνεχώς και η δράση δε σταματά παρά μόνο με pause. Δηλαδή μπορεί απλά να κοιτά κάποιος το χάρτη και να δέχεται επίθεση ή να χάνει τις βάσεις του! Επίσης, μεγάλη επιτυχία της Psygnosis είναι ότι έχει φτιάξει ένα παιχνίδι με πολλά στοιχεία στρατηγικής και πολλές "αγγαρείες", χωρίς όμως να κουράζει τον παίκτη και να τον απομακρύνει από την εξομοίωση.

Η ποικιλία των οχημάτων, όπως προαναφέραμε, είναι μεγάλη. Οπως καταλαβαίνετε, δεν έχει γίνει τέλεια εξομοίωση καθενός από αυτά, όμως γενικά το πρόγραμμα τα καταφέρνει αρκετά πειστικά. Εχει γίνει η μέγιστη δυνατή προσπάθεια να διατηρούνται κοινοί χειρισμοί μεταξύ των διαφόρων οχημάτων, όμως, καθώς αυτό δεν ήταν δυνατό, λόγω της διαφορετικής συμπεριφοράς τους, ο παίκτης θα πρέπει να εξοικειωθεί με όλα. Ακόμα και με τα φορτηγά, αφού είναι ο μόνος τρόπος για να μεταφέρει τις πρώτες ύλες.

Το user interface, το οποίο χρησιμοποιεί το ποντίκι, είναι αρκετά καλό. Υπάρχουν 6 κύρια σημεία από όπου ο παίκτης μπορεί να οργανώσει το παιχνίδι του και η μετάβαση σε αυτά γίνεται από κουμπιά επάνω στην οθόνη με το σχετικό όνομα:

TACT: Το στρατηγικό μέρος του Armour Geddon. Από εδώ μπορούν να δοθούν πορείες στα οχήματα (6 εικονίδια), να δοθούν εντολές στους πόρους (RESOURCES), να σχεδιαστεί νέος εξοπλισμός (R&D) και να μελετηθεί η αποστολή (MISSION). Στις ρυθμίσεις των πόρων (εργοστασίων) πρέπει να επιλεχθεί το ζητούμενο σημείο από το χάρτη και μετά να δοθούν οι εντολές, από τη νέα οθόνη που ανοίγει.

EQUIP: Από εδώ επιλέγονται τα 6 οχήματα και εξοπλίζονται κατάλληλα. Προσοχή χρειάζεται όταν ο εξοπλισμός αρχίζει να φθίνει σημαντικά.

CONFIG: Οι παράμετροι του προγράμματος. Παίζεται και με δύο παίκτες.

STATS: Απλά στατιστικά στοιχεία.

MAP: Ο χάρτης με σημειωμένα τα ενεργά στοιχεία και μερικά βοηθητικά σημεία. Ρυθμίζεται η περιστροφή του, ενώ έχει και zoom in/out, όχι όμως ιδιαίτερα εύχρηστα. Τα εικονίδια των οχημάτων, όταν "πατηθούν" με το δεξί πλήκτρο, εστιάζουν το χάρτη στη θέση τους.

MESSAGES: Τα διάφορα σημαντικά γεγονότα (συνήθως καταστροφές) σημειώνονται εδώ. Σε κάθε σημείο του παιχνιδιού, τα F1 έως F6 φέρνουν τον παίκτη στο χώρο του εξοπλισμού.



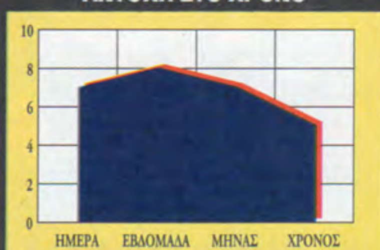
Τα γραφικά είναι φυσικά vectors, έχει δοθεί όμως αρκετή προσοχή στη σχεδίασή τους. Αυτό ισχύει για κάθε όχημα και κάθε αντικείμενο που κινείται. Υπάρχει δυνατότητα ρύθμισης της λεπτομέρειας σχεδίασης του εδάφους και του ουρανού, ώστε να έρχεται το Armour Geddon μέσα στις δυνατότητες κάθε Amiga. Ομως, ακόμα και μια απλή 1200άρα μπορεί να ανταποκριθεί με όλες τις δυνατότητες στο μάξιμουμ χωρίς να έχει σημαντικά κομπιάσματα. Ισως αυτή η ταχύτητα να έχει όμως και το αντιστάθμισμά της, το οποίο είναι μια ελαφρά παραμόρφωση της τρισδιάστατης απεικόνισης, σαν να χρησιμοποιείται ευρυγώνιος φακός. Το έχουμε συνηθίσει όμως σε πολλούς simulators.

Οσοι λοιπόν θέλουν κάτι ξεχωριστό στο χώρο της εξομοίωσης και ένα παιχνίδι με το οποίο θα περάσουν πολλές ώρες πρέπει να το προμηθευτούν.

Του Γ. Κακαλέτρη

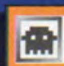
ΕΙΔΟΣ	3D
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	PSYGNOSIS

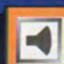
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



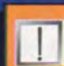
Υπάρχουν τόσα πολλά να δοκιμάσει κάποιος, που θα πάρει αρκετό χρόνο ακόμα και για να μάθει τις δυνατότητες των οχημάτων!

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: Triymph.


Ποικιλία vectors, με αρκετή λεπτομέρεια.
ΓΡΑΦΙΚΑ 80%


Κλασικότατος...
ΗΧΟΣ 75%


Πολλά οχήματα, και όχι μόνο στρατιωτικοί στόχοι, που του δίνουν πολλά συν.
GAMEPLAY 87%


Το μόνο που με ενόχλησε ήταν η τρισδιάστατη "ευρυγώνια" παραμόρφωση, η οποία όμως είναι συνηθισμένο φαινόμενο...
ΓΕΝΙΚΑ 83%



SENSIBLE SOCCER





Βρείτε μου έναν κάτοχο οποιουδήποτε υπολογιστή, ο οποίος να μην έχει παίξει έστω και μία φορά το Sensible Soccer. Αν βρείτε, εγώ θα φάω το καπέλο μου. Οταν το έφεραν στο γραφείο μας, μπορώ να πω ότι η ιδέα και μόνο της μεταφοράς του από τον υπολογιστή σε κονσόλα δεν μας ενθουσίασε ιδιαίτερα. Αυτή η εντύπωση, όμως, δεν κράτησε για πολύ. Οταν βάλαμε το cartridge στο Mega Drive μας και πιάσαμε στο χέρι το joypad, αμέσως σχηματίσαμε διαφορετική άποψη.

Ως παιχνίδι είναι ακριβώς όπως το ήξεραν οι φίλοι του είδους. Θα λέγαμε με σιγουριά, όμως, ότι το κοντρόλ του παίκτη είναι σαφώς καλύτερο. Κατά τα άλλα, υπάρχουν τα ίδια μικρά αλλά καλοσχεδιασμένα γραφικά, η ίδια κίνηση, η ίδια ταχύτητα. Ολα είναι τόσο ίδια, ώστε αν κρατούσαμε joystick στα χέρια μας, αντί του pad, θα νομίζαμε ότι παίζουμε το Sensible στην Amiga.

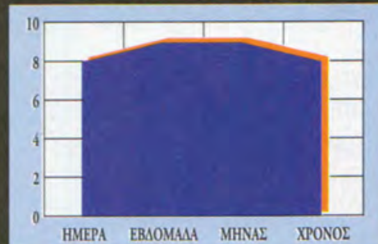
Επίσης, μπορούμε να βρούμε όλα εκείνα τα γνωστά μενού επιλογών, όπως ομάδα, επίπεδο δυσκολίας, επιλογή μονού ή διπλού παιχνιδιού, διάρκεια αγώνα και άλλα πολλά, καθώς και όλες τις ποδοσφαιρικές διοργανώσεις (κύπελλο Ουέφα, Ευρωπαϊκό, Παγκόσμιο κ.λπ.). Επιπρόσθετα, αν αποφασίσουμε να συμμετάσχουμε σε κάποια από τις προαναφερόμενες διοργανώσεις, μας δίνεται η ευκαιρία να σώσουμε τη θέση που έχουμε καταλάβει μέχρι εκείνη τη στιγμή και να συνεχίσουμε αργότερα, χάρη στην μπαταρία με την οποία είναι εφοδιασμένο το cartridge.

Ευτυχώς που η Sony κυκλοφόρησε το Sensible και στο Game Gear, έτσι, για να μην γκρινιάζουν και οι κάτοχοί του. Και εδώ έχει δοθεί μεγάλη προσοχή στη μεταφορά του παιχνιδιού. Ωστόσο, είναι για έναν παίκτη, από τη στιγμή που δεν υπάρχει επιλογή για σύνδεση μέσω καλωδίου με αντίπαλο μηχάνημα. Πάντως, σε γενικές γραμμές, πιστεύω ότι το αποτέλεσμα θα ικανοποιήσει και τους πιο απαιτητικούς. Υπάρχουν και εδώ όλα τα γνωστά μενού επιλογών που προαναφέραμε, καθώς και όλες οι ποδοσφαιρικές διοργανώσεις. Ισως στην αρχή τους δυσκολέψουν ο χειρισμός και η απεικόνιση. Βλέπετε, έχουμε να κάνουμε με οθόνη υγρών κρυστάλλων, αλλά όλα είναι θέμα συνήθειας. Σε αυτή την παρουσίαση δεν επιχειρήσαμε να αναλύσουμε πλήρως το παιχνίδι, μια και πιστεύουμε ότι είναι λίγο πολύ γνωστό σε όλους. Απλώς κάναμε μια αναφορά σε ένα ποδοσφαιράκι που κυκλοφόρησε εδώ και περίπου δύο μήνες. Πιστεύουμε ότι ο ανταγωνισμός θα πρέπει να πάρει αρκετά από τα καλά στοιχεία που διαθέτει το Sensible, προτού κυκλοφορήσει κάποιον άλλο εξομοιωτή ποδοσφαίρου.

Του U. Grelloni

ΕΙΔΟΣ	FOOTBALL SIM.
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SONY

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Εμείς εδώ στο γραφείο παίζουμε Sensible για περισσότερο από 18 μήνες και ακόμη δεν το έχουμε βαρεθεί.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.



Μικρά αλλά λεπτομερέστατα και με "δυνατή" κίνηση.

ΓΡΑΦΙΚΑ 92%



Τα κατάλληλα ηχητικά εφέ.

ΗΧΟΣ 85%



Ο χειρισμός, ειδικά σε Mega Drive, είναι απίθανος.

GAMEPLAY 95%



Μα είναι δυνατόν να μην έχετε έναν καλό εξομοιωτή ποδοσφαίρου στη συλλογή σας;

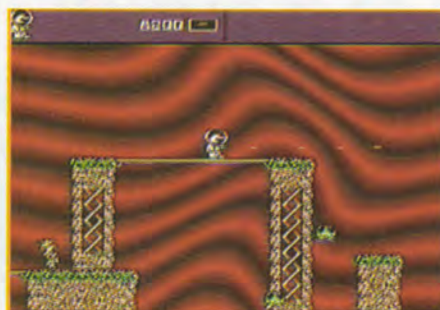
ΓΕΝΙΚΑ 94%

REVIEW **AMIGA**



Dithel in Space





Ενα arcade με πολλές διαφορετικές όψεις. Πάρα πολλά μικρά επίπεδα με κεντρική ιδέα τη γρήγορη δράση, πολλά bonuses και δυνατότητα για διπλό παιχνίδι είναι τα χαρακτηριστικά του Dithel in Space. Καλά αντανακλαστικά και λίγο μυαλό οι κύριες απαιτήσεις του. Από επίπεδο σε επίπεδο το gameplay μπορεί να αλλάζει εντελώς (υπάρχουν φυσικά και επαναλήψεις). Πολλές φορές είναι ένα καθαρό shoot'em up, ενώ άλλες θυμίζει platform. Τα γραφικά (όχι παντού) είναι πολύ μικρά, όμως δεν είναι αυτό το μεγάλο τους πρόβλημα αλλά μάλλον η πολύ πρόχειρη σχεδίασή τους. Οχι μόνον τα εχθρικά, αλλά και ο ίδιος ο ήρωας είναι αποτέλεσμα πρωτοφανούς προχειροδουλειάς! Μόνο στοιχείο που σώζει την κατάσταση (αν μπορεί να ειπωθεί αυτό) είναι η ταχύτητα της κίνησης της οθόνης. Ο ήχος είναι το μόνο σημείο που μπορούμε ανεπιφύλακτα να πούμε ότι το Dithel in Space "κάτι κάνει". Είναι δυνατός και πέραν της technoυπάρχουν αρκετά δυνατά εφέ. Υπερβολή είναι η κραυγή απελπισίας μετά το θανατηφόρο χτύπημα από κάποιο εχθρικό sprite και λίγο πριν από το οριστικό GAME OVER, αφού σε καμία περίπτωση δεν αντικατοπτρίζει τη στεναχώρια του GAMER! Μάλλον η κραυγή αυτή θα έπρεπε να έχει τοποθετηθεί στην εισαγωγή!

Σε μερικά σημεία είναι πολύ μικρά, ενώ γενικά είναι πρόχειρα φτιαγμένα.	ΓΡΑΦΙΚΑ	40%
Το πιο καλό κομμάτι του παιχνιδιού!	ΗΧΟΣ	65%
Υπάρχει ποικιλία αλλά όχι ενδιαφέρον...	GAMEPLAY	55%
Ακριβώς ό,τι θα χαρακτηρίζαμε "ΜΕΤΡΙΟΤΗΤΑ".	ΓΕΝΙΚΑ	50%

REVIEW **AMIGA**

Total Carnage



Παιχνίδια όπως αυτό στο παρελθόν έχουν γράψει ιστορία με την πορεία τους στα 8 (κυρίως) bits. Πολλοί θα θυμούνται ατελείωτες ώρες με το Commando, το Rambo ή το Ikari Warriors σε Commodore 64 και Spectrum. Το Total Carnage κινείται στον ίδιο ακριβώς χώρο, με κάποιες μικροδιαφορές στη συμπεριφορά και το χειρισμό του. Ο παίκτης ελέγχει έναν πολεμιστή, ο οποίος πρέπει να εισχωρήσει στα αντίπαλα χαρακώματα, να ελευθερώσει ομήρους και να καταστρέψει ό,τι βρει μπροστά του.

Οι "κακοί", όπως συνηθίζεται σε τέτοιες περιπτώσεις, είναι πολλοί και αρκετά χαζοί ώστε να χορτάσουν με το αίμα τους τον ήρωα. Μάλιστα, στο Total Carnage έχει δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στο να είναι "πάρα πολλοί" και "πάρα πολύ χαζοί", γιατί αλλιώς δεν εξηγείται ο τρόπος με τον οποίο συμπεριφέρονται στην οθόνη.

Οπως και σε άλλες περιπτώσεις, έτσι και εδώ μπορούν να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα, ανεβάζοντας κάπως τη γενικά κακή εντύπωση του gameplay.

Τα γραφικά είναι λιτά, εκτός από μερικά μόνο sprites που κάνουν έντονα αισθητή την παρουσία τους. Ο ήχος είναι κακός.

Οι πυροβολισμοί ακούγονται σαν κομπρεσέρ, ενώ κάποια ομιλία που υπάρχει δεν συγκαταλέγεται στα συν, αφού γενικά τα samples είναι μέτριας ποιότητας.

Η εποχή αυτών των παιχνιδιών έχει περάσει, και το Total Carnage δεν έχει κάτι που να ξεχωρίζει και να το κάνει άξιο προσοχής.

Υπάρχουν μερικά μεγάλα καλά sprites.	ΓΡΑΦΙΚΑ	55%
Οι πυροβολισμοί θυμίζουν κομπρεσέρ.	ΗΧΟΣ	30%
Το διπλό παιχνίδι είναι το πιο ενδιαφέρον κομμάτι του.σ	GAMEPLAY	45%
Απλά υποφερτό...	ΓΕΝΙΚΑ	55%



SPINMASTER



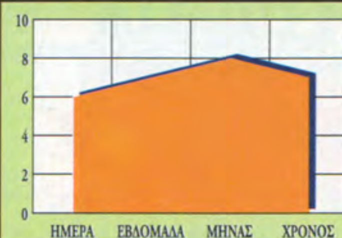


Η ιστορία μας ξεκινάει εδώ και πάρα πολλά χρόνια πριν, σε ένα μακρινό τροπικό νησί, όπου ένας μυστήριος τύπος έθαψε έναν τεράστιο θησαυρό.
Αυτός ο τύπος χαρτογράφησε την περιοχή όπου ήταν κρυμμένος ο θησαυρός και έκρυψε το χάρτη κάπου βαθιά στο δάσος του νησιού. Πέρασαν μέρες, μήνες, χρόνια και ο τύπος που είχε κρύψει το θησαυρό δεν ξαναφάνηκε ποτέ. Οσο για το χάρτη, τα χρόνια στο πέρασμά τους άφησαν πάνω του τα σημάδια τους, με αποτέλεσμα να αρχίζει σιγά σιγά να φθείρεται, ώσπου τελικά σχίστηκε σε πέντε κομμάτια, τα οποία με τη βοήθεια ισχυρών ανέμων σκορπίστηκαν σε πέντε διαφορετικά σημεία της γης. Ενα από αυτά τα κομμάτια φτάνει στα χέρια του ήρωα μας Johnny, ο οποίος ζει μαζί με την καλή του και τον κολλητό του φίλο Tom. Αυτό το κομμάτι ήταν αρκετό να ξεσηκώσει την παρέα για την αναζήτηση του θησαυρού. Ελα όμως που ξεσηκώθηκε και κάποια άλλη ψυχή! Πρόκειται για τον τρελοεπιστήμονα Dr De Playne, ο οποίος αποφασίζει και κλέβει το κομμάτι του χάρτη από τον Johnny, μαζί με αυτό όμως και την καλή του. Αν καταφέρει τελικά ο τρελοεπιστήμονας και βρει πρώτος τα υπόλοιπα κομμάτια του χάρτη, αυτομάτως θα γίνει κάτοχος του τεράστιου θησαυρού. Θα μου πείτε "και τι μας νοιάζει εμάς;". Μα, αφήστε με να ολοκληρώσω. Λοιπόν, με τα λεφτά του θησαυρού έχει βάλει σκοπό να αγοράσει όλα τα παιχνίδια και τα γλυκά του κόσμου. Σαν να μου φαίνεται πως σας βλέπω λίγο σκεφτικούς. Ετσι αρχίζει η περιπέτειά μας. Στην αρχή μπορούμε να επιλέξουμε κάποιο από τα τέσσερα επίπεδα δυσκολίας και στη συνέχεια αν θέλουμε να παίξουμε μόνος μας ή με κάποιο φίλο. Ξεκινάμε από κάποιο αεροδρόμιο της Αμερικής, όπου βρίσκεται, σύμφωνα με πληροφορίες που έχουμε, ένα από τα κομμάτια που ψάχνουμε. Εδώ θα πρέπει να προσπαθήσουμε αρκετά, ώσπου να φτάσουμε στο τέλος της πίστας και να αντιμετωπίσουμε το σατανικό επιστήμονα. Στη δεύτερη πίστα μεταφερόμαστε στην Αίγυπτο. Εκεί θα πρέπει να δώσουμε σκληρές μάχες μέχρι να συναντήσουμε τους Big Snake Brothers, οι οποίοι ζουν μέσα σε ένα αρχαίο κλουβί, 4 φίδια γνωστά για τη μαχητικότητά τους. Αν όλα πάνε καλά και τη "βγάλουμε καθαρή", θα δούμε και λίγο από Κίνα (3η πίστα), κάτω από το πασίγνωστο Σινικό Τοίχος, όπου θα έρθουμε πρόσωπο με πρόσωπο με τον τρομερό δράκο Pu Yee. Μπα! Τι βλέπω; Εσείς είστε αρκετά καλός παίκτης. Καταφέρατε να φτάσετε στην τέταρτη και τελευταία πίστα. Μήπως σας ήρθε η μυρωδιά του καφέ; Οχι, δεν είμαστε στις αποθήκες του Λουμίδη, αλλά στη Βραζιλία. Πρέπει να διασχίσουμε τον Αμαζόνιο. Πιράνχας και κροκόδειλοι είναι έτοιμοι να μας κάνουν μια μπουκιά, αλλά ένα είναι σίγουρο: Εμείς δεν μπορούμε να ζήσουμε ούτε χωρίς παιχνίδια αλλά ούτε και χωρίς γλυκά. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι το κάτι άλλο. Ωρες ώρες πιστεύουμε ότι οι κάτοχοι Neo Jeo θα αισθάνονται πως έχουν ένα coin op μηχάνημα στο δωμάτιό τους. Ασε την ποιότητα του ήχου, μέχρι και ψηφιοποιημένες φωνές υπάρχουν μέσα στο παιχνίδι.

Του U. Grelloni

ΕΙΔΟΣ	PLATFORM
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	DATA EAST

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα κρατήσει μέχρι να το τελειώσετε καμιά πεντηνταριά φορές.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.



Σπάνια βλέπουμε τέτοια γραφικά στην οθόνη της κονσόλας μας.

ΓΡΑΦΙΚΑ 95%



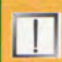
Μουσική, ψηφιοποιημένες φωνές, εφέ. Ε, τι άλλο θέλετε από τη ζωή σας..

ΗΧΟΣ 95%



Από τη στιγμή που επιλέγετε το επίπεδο δυσκολίας, όλα είναι απλά.

GAMEPLAY 92%



Θα περάσετε ευχάριστα, ειδικά αν έχετε και παρέα.

ΓΕΝΙΚΑ 92%

AIR WARRIOR

ΟΙ ΠΙΟ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΕΣ ΑΕΡΟΜΑΧΙΕΣ... ΣΑΣ ΑΠΟΓΕΙΩΝΟΥΝ ΣΤΟΥΣ ΑΠΕΡΑΝΤΟΥΣ ΑΙΘΕΡΕΣ!

Το ιλιγγιώδες multi-user game, είναι κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink





Αν τα πιο δύσκολα simulations σάς φαίνονται παιχνίδι...
Αν έχετε βαρεθεί τις ολιγόωρες μάχες και νομίζετε ότι τίποτα δεν μπορεί να σας τρομάξει...

...Τότε, απογειωθείτε! Ίσως είστε ο ιδανικός μαχητής του **AIR WARRIOR.**

Στο **AIR WARRIOR** θα ζήσετε τις πιο ρεαλιστικές αερομαχίες, on-line και real time για όσο χρόνο αντέχουν οι δυνάμεις σας. Τα αεροπλάνα του είναι πιστά αντίγραφα μοντέλων του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και ο ρεαλιστικός ήχος και τα γραφικά του θα σας συναρπάσουν.

Οι μεγαλύτερες αερομαχίες γίνονται σήμερα on-line μέσω της **CompuLink!**

Εδώ, είστε αντιμέτωπος με τον πιο επικίνδυνο εχθρό, τον ανθρώπινο εγκέφαλο.

Γι' αυτόν το λόγο, το **AIR WARRIOR** παίζεται από τους "Άσους", από αυτούς που αναζητούν την πρόκληση και την περιπέτεια.

Μετρήστε τις δυνάμεις σας...

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

CompuLink *Games Pack*

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
ΝΑΙ! Ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στην CompuLink και να αποκτήσω πρόσβαση στο multi-user game **AIR WARRIOR**

ΕΠΩΝΥΜΟ.................... ΟΝΟΜΑ....................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.................... ΤΥΠΟΣ Η/Υ:....................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................... Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ:..........

REVIEW

AMIGA



F1 Racer



Αν και το όνομά του θυμίζει κάποιο άλλο παιχνίδι, το F1 Racer είναι ένα 3D vector Formula 1 simulator σε δοκιμαστικό στάδιο. Προς το παρόν, περιέχει μόνο μία πίστα, την αγγλική SilverStone. Στο μέλλον, ο συγγραφέας υπόσχεται μια σειρά από άλλες, που θα αυξάνουν το ενδιαφέρον του παιχνιδιού.

Το βασικό μενού του παιχνιδιού φέρνει στην επιφάνεια μια σειρά από ρυθμίσεις που θυμίζουν F1 GP. Ρύθμιση αεροτομών, σχέσεων του σασμάν, φρένων και επιλογή ελαστικών. Τα αποτελέσματα των τροποποιήσεων είναι δυνατόν να αξιολογηθούν στις δοκιμές, αλλά γενικά δεν χρειάζεται μεγάλη φαντασία για να καταλάβει κανείς τι θα γίνει αν, για παράδειγμα, τοποθετήσει οριζόντια το μπροστινό φτερό ή ρυθμίσει προς τα εμπρός τα φρένα!

Το αυτοκίνητο των 6 σχέσεων μπορεί να είναι αυτόματο ή με χειροκίνητο κιβώτιο. Στη δεύτερη περίπτωση, οι ταχύτητες αλλάζουν με τα αριστερά Alt και Amiga. Ο χειρισμός γίνεται με ποντίκι ή joystick, αν και το πρώτο είναι το καλύτερο... Τα γραφικά είναι λιτά και δεν συνωστίζονται σε κανένα σημείο της πίστας. Σχετικά καλά είναι τα άλλα αυτοκίνητα που τρέχουν στον αγώνα, όμως αυτό που ξεχωρίζει είναι η κίνηση, η οποία είναι πολύ ομαλή. Ιδίως όταν δεν υπάρχουν άλλοι αντίπαλοι, αγγίζει το τέλειο σε Amiga 1200. Αντίθετα, ο ήχος είναι απογοητευτικός, αφού μόνο τη μηχανή του αυτοκινήτου εξομοιώνει και αυτήν όχι καλά. Δυστυχώς, λείπουν πολλά πράγματα για να θεωρηθεί καλό. Προπαντός, ο δημιουργός πρέπει να πληροφορηθεί ότι μία Formula 1 μπορεί να αναπτύξει 100 Km/h σε χρόνο λιγότερο από 3 δευτερόλεπτα!

Κινούνται πολύ γρήγορα, αλλά είναι λιτά.	ΓΡΑΦΙΚΑ	50%
Η μηχανή μόνο...	ΗΧΟΣ	40%
Αρκετές ρυθμίσεις, αλλά μόνο ένα σιρκουί δεν αρκεί.	GAMEPLAY	45%
Αν διατηρηθεί η ταχύτητα, η επόμενη έκδοση ίσως να αξίζει κάτι...	ΓΕΝΙΚΑ	45%

REVIEW

AMIGA



Tricky Quinky

Ένα γερμανικό platform ή, μάλλον, μια διαφήμιση της Nestle. Προδιαθέτει ευχάριστα με την έντονη μουσική και την ομιλία στη μικρή στατική εισαγωγή, όμως η ...κρυάδα φτάνει γρήγορα, αφού μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι, ο παίκτης έρχεται αντιμέτωπος με τα πολύ μικρά sprites του.

Πολύ σύντομα διαπιστώνει ότι όλο το Quinky διέπεται από την ίδια συμπεριφορά. Ακόμα και όταν αλλάζουν τα επίπεδα (τουλάχιστον στα αρχικά), οι αντίπαλοι είναι πάντα δύο και, μολονότι διαφέρουν εξωτερικά, έχουν ακριβώς τον ίδιο "εγκέφαλο".

Από την καλή του πλευρά, μπορεί να δει κάποιος ότι ο ήχος συντηρεί κάποια "ένταση", ενώ η κίνηση είναι πολύ ομαλή, τόσο σε ό,τι αφορά τα sprites όσο και στον τομέα του scrolling. Τα χρώματα είναι πολύ καθαρά και ευχάριστα, ενώ υπάρχουν μερι-



κά μικροπράγματα που έχει να κάνει και να προσέξει ο παίκτης. Για παράδειγμα, τα πυρομαχικά δεν είναι απεριόριστα, ενώ στο δρόμο θα βρίσκει bonus points, 1ups και ενέργεια. Υπάρχουν και bonus levels για τους "απαιτητικούς". Τα γραφικά αλλάζουν εντελώς από επίπεδο σε επίπεδο, όμως μέσα σε καθένα από αυτά υπάρχει συνεχής επανάληψή τους, ενώ το μέγεθος των sprites δεν μεταβάλλεται. Οι εχθροί, που δηλώνονται κατηγορηματικά στην αρχή ενός επιπέδου, είναι μονότονοι, αν και αρκετά επικίνδυνοι μετά τα πρώτα levels. Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για ένα παιχνίδι που μπορεί να ευχαριστήσει μόνο μικρές ηλικίες.

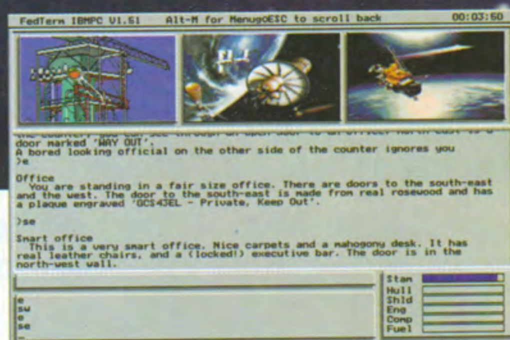
Ευχάριστοι χρωματισμοί, αλλά πολύ μικρά και λίγα sprites.	ΓΡΑΦΙΚΑ	55%
Λείπουν τα εφέ, αλλά η μουσική είναι πολύ έντονη.	ΗΧΟΣ	60%
Μονότονες πίστες και συμπεριφορά sprites.	GAMEPLAY	45%
Παιδικό παιχνίδι...	ΓΕΝΙΚΑ	55%

FEDERATION II

ΚΑΙ ΤΩΡΑ... Η ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΑΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!

Το εκπληκτικό multi-user space fantasy game σε λίγο κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink





...Κάπου έξω από αυτόν τον κόσμο, στο μακρινό διάστημα, μερικοί άνθρωποι αναζητούν τρόπους για να κατακτήσουν τους γαλαξίες. Κάθε βράδυ στην **CompuLink** το ψυχρό σκοτεινό και μυστηριώδες διάστημα σάς αποκαλύπτει την άλλη του πλευρά.

Πραγματικοί άνθρωποι, on-line, συνεργάζονται με άλλους ανθρώπους, real-time, με έναν κοινό στόχο: Να "χτίσουν" την τύχη τους... Δημιουργούν τεράστιες περιουσίες, κυνηγούν επικηρυγμένους θέτοντας σε κίνδυνο τη ζωή τους, γίνονται έμποροι, κατακτούν νέους πλανήτες και χτίζουν αυτοκρατορίες. Η αναζήτηση στο παγωμένο διάστημα δεν σταματά ούτε μία στιγμή!

FEDERATION II, το νέο συναρπαστικό multi-user game της CompuLink. Ένα παιχνίδι στρατηγικής, πραγματικής δράσης και ατέλειωτης αναζήτησης.

Το **FEDERATION II** δημιουργήθηκε μόνο για σας τους φιλόδοξους, ριψοκίνδυνους κυρίαρχους του γαλαξία, που έχετε βαρεθεί να κυνηγάτε εξωγήινους και... απροστάτευτα τερατάκια.

CompuLink *Games Pack*

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
ΝΑΙ! Ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στην CompuLink και να αποκτήσω πρόσβαση στο νέο multi-user game **FEDERATION II**

ΕΠΩΝΥΜΟ .... ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

PUGGSY
(MEGADRIVE)

Σε αυτό το τεύχος θα σας δώσουμε έναν κωδικό, ο οποίος θα σας βοηθήσει να ανοίξετε αρκετούς νέους διαδρόμους, χωρίς να έχετε το άγχος να αντιμετωπίσετε τους τελικούς εχθρούς κάθε πίστας, καθώς θα έχουν εξουδετερωθεί από τον τρομερό κωδικό που θα γράψετε: 040 753 100
654 736 561
633 117 114

SPLATTERHOUSE 3
(MEGADRIVE)

Επίπεδο 2: REISOR
» 3: ETLBUD
» 4: TEKROH
» 5: ELPOEB
» 6: LILITH
» 7: GOFMTS

BOMBER RAID
(MASTER SYSTEM)

Αν θέλετε να ξεκινήσετε από κάποιο άλλο επίπεδο, κάντε τα εξής: στην οθόνη των τίτλων, πατήστε Πάνω, Αριστερά και τα πλήκτρα 1 και 2 ταυτόχρονα στο δεύτερο pad. Τώρα πατήστε το πλήκτρο 1 στο πρώτο pad 2 φορές και θα εμφανιστεί η επιλογή επιπέδων. Τώρα, απλώς αποφασίστε ποιο επίπεδο θέλετε να παίξετε!

JUNGLE BOOK
(GAME GEAR)

Οταν εμφανιστεί το λογότυπο του Disney στην οθόνη σας, αρχίστε να πατάτε το κουμπί κατεύθυνσης περιστροφικά (πάνω, δεξιά, κάτω, αριστερά, σύμφωνα με τη φορά των δεικτών του ρολογιού) συνέχεια, μέχρι να ακουστεί ο ήχος μιας καμπάνας. Τώρα με τη βοήθεια του σταυρού κατεύθυνσης, μπορείτε να διαλέξετε την πίστα απ' όπου θέλετε να αρχίσετε.

ZOMBIES
(MEGADRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR)

Μερικοί κωδικοί για να δείτε και άλλες πίστες, αν δεν τα έχετε καταφέρει μέχρι τώρα:

Επίπεδο 05: CYZQ
» 09: GBRS
» 13: DCFK
» 17: BMLK
» 21: PQBR
» 25: LLNN
» 29: QNKR
» 33: SDHM
» 37: BKVR
» 41: BZPM
» 45: BNYZ
Τελική πίστα: QSDZ

FLASHBACK
(SUPER NES)

Μερικοί κωδικοί για αυτό το καταπληκτικό παιχνίδι. Προσοχή: οι κωδικοί λειτουργούν μόνο στο Normal επίπεδο δυσκολίας:

1: DLRCS
2: BGSFM
3: PRHG
4: WNPQVX
5: NMRYL
6: SNTHN
7: KLZHT



ALIEN BREED 2
(AMIGA 1200)

Μήπως οι εξωγήινοι κατάφεραν να κάνουν δύσκολη τη ζωή σας; Αν ναι, τότε ακολουθήστε τα τιπάκια που σας δίνουμε. Λοιπόν, αν πληκτρολογήσετε 098654, θα βρεθείτε με 10 περισσότερες ζωές, ενώ αν γράψετε 736353, θα δείτε τα credits σας να αυξάνονται κατά 50.000. Τι; Δεν σας φτάνουν τα κλειδιά που βρήκατε; Πληκτρολογήστε 378829 και ψάξτε στις τσέπες σας. Τι θα βρείτε; 50 κλειδιά! Καλό ε, μη μου πείτε!

ROCKET KNIGHT ADVENTURES
(MEGADRIVE)

Εδώ έχουμε ένα διαφορετικό τιπάκι, σε σχέση με αυτά που παρουσιάζουμε συνήθως. Αν κάνετε τα παρακάτω, θα έχετε τη δυνατότητα να δείτε την προσπάθεια που κάνατε προτού χάσετε στο demo του παιχνιδιού. Ξεκινήστε να παίζετε το παιχνίδι και παγώστε (pause) έπειτα από λίγο. Τώρα πατήστε Πάνω 7 φορές, Κάτω 1 φορά, Αριστερά 3 φορές και Δεξιά 1. Σβήστε το παιχνίδι (reset) και παρακολουθήστε το demo. Ωχ! Μα αυτός... είμαι εγώ!

LIBERATION
(AMIGA CD32)

Το πρώτο κολπάκι για CD32 είναι πλέον γεγονός. Στο τέλος της πρώτης αποστολής θα βρείτε έναν κρύσταλλο (data crystal), ο οποίος θα σας βοηθήσει να βρείτε τον Toyagan. Στη συνέχεια όμως θα σας φανεί χρήσιμος στις υπόλοιπες αποστολές για να βρείτε τους αιχμαλώτους, χωρίς να είναι απαραίτητο να ολοκληρώσετε την αποστολή.

ZOOL 2
(AMIGA)

Πρέπει να παραδεχτείτε ότι μερικές πίστες δεν βγαίνουν με τίποτα ή βγαίνουν έπειτα από αρκετές ώρες επιμονής και υπομονής. Αν δεν έχετε υπομονή, καλά θα κάνετε στην οθόνη επιλογών να πληκτρολογήσετε BUMBLEBEE. Ε, τώρα είναι όλα εύκολα. Εκεί που είναι έτοιμα να σπάσουν τα νεύρα σας, απλώς πατήστε return και θα περάσετε στο επόμενο επίπεδο.

GOLDEN AXE 3
(MEGADRIVE)

Αλήθεια, ξέρατε ότι υπάρχει ένα άλλο "κρυμμένο" επίπεδο σε αυτό το παιχνίδι; Πηγαίνετε στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα και τοποθετήστε τον κέρσο-

HINTS 'N' TIPS
CONSOLES & COMPUTERS

ρα (βελάκι) στον ήρωα που θέλετε και στη συνέχεια πατήστε το Α τέσσερις φορές, το Start και μετά το C έξι φορές.

ANOTHER WORLD
(PC)

Επίπεδο 01: LDKD
» 02: HTDC
» 03: CLLD
» 04: LBKG
» 05: XDDJ
» 06: FXLC
» 07: KRFK
» 08: KLFB
» 09: TTCT
» 10: XRJT
» 11: HBHK
» 12: TFBB
» 13: TXHF
» 14: CKJL
» 15: LFCK

THE HUMANS
(MEGADRIVE)

Ναι, ναι, αργήσαμε, αλλά τα καταφέραμε. Ορίστε ο κωδικός για την τελική πίστα (80): XPMNWJKFNQ2C.

BLUES BROTHERS
(AMIGA)

Στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα πληκτρολογήστε HOULQ και θα δείτε ότι κοκκινίζει η εικόνα. Μη φοβηθείτε. Απλώς πατήστε έναν αριθμό από το 1 έως το 6, για να πάτε στην ανάλογη πίστα με άπειρες ζωές, και στη συνέχεια πατήστε το space bar.

SUPER MONACO G.P.
(MEGADRIVE)

Αν θέλετε να ξεκινήσετε τους αγώνες έχοντας ήδη κερδίσει το πρώτο σας παγκόσμιο τίτλο στο χώρο της φόρμουλα 1, τότε δεν έχετε παρά να γράψετε τον κωδικό που ακολουθεί:

4000 0000 0000 0000
0000 GGD5 3627 B14C
FA89 E000 0000 000I
0000 0000 G300 FA0F

STARDUST
(AMIGA)

Τρομερό παιχνιδάκι, αλλά λίγο ζόρικο, έτσι; Λοιπόν, δοκιμάστε τους παρακάτω κωδικούς και θα μείνετε με το στόμα ανοικτό! CDSSUAAAAMGL (Τέλος 2ου κόσμου και μια σπέσιαλ αποστολή για σας.) CISUVAATANGK (Τέλος 2ου κόσμου με full ενέργεια και πάρα πολλές ζωές.)

DBSSUAAAANGL (Τέλος 3ου κόσμου και μια σπέσιαλ αποστολή για σας.) DLSUVQATALMK (Τέλος 3ου κόσμου και 11 χρήσιμες ζωές.) ELSUVXRRAJLL (Τέλος του παιχνιδιού και η δεύτερη σπέσιαλ αποστολή σάς περιμένει, με 11 ζωές και με όλα τα οπλικά συστήματα.) Είναι φοβερό!

ALADDIN
(SUPER NES)

Καταπληκτικό παιχνίδι και φανταστικά γραφικά, αλλά σχετικά εύκολο. Τι; Όχι και τόσο; Για ρίξτε μια ματιά στους κωδικούς και μετά τα λέμε...

Επίπεδο 1: GENIE, ABU, ALADDIN, KING
Επίπεδο 2: JAFFAR, ABU, PRINCESS, GENIE
» 3: GENIE, JAFFAR, ALADDIN, ABU
» 4: ABU, ALADDIN, GENIE, PRINCESS
BONUS: JAFFAR, PRINCESS, ALADDIN, JAFAR
Επίπεδο 5: PRINCESS, JAFAR, KING, PRINCESS
» 6: ALADDIN, PRINCESS, ABU, KING

ALADDIN
(MEGADRIVE)

Λοιπόν, αρχίστε το παιχνίδι και μόλις εμφανιστεί ο Aladdin πατήστε pause και A, B, B, A και ξανά από την αρχή A, B, B, A. Τώρα ξεκινήστε το παιχνίδι και, μόλις πατάτε το start, προτού προλάβετε να πείτε "άνοιξε σουσάμι", θα βρίσκεστε στην επόμενη πίστα.

LEMMINGS
(GAME GEAR)

Μερικοί κωδικοί για να διευκολύνουμε την προσπάθειά σας.

Επίπεδο Tricky
05: WMZSEJTG
10: RDGMZSFK
15: JSFKVKUT
20: UJTHPFEC
25: ODYRLEJS
30: NBUIRDHO

Επίπεδο Taxing
05: GMYRCFKU
10: MZSFLWMY
15: YQAAAAAB
20: AABDGMYR
25: GFECWMYR
30: DHODZTHP

Επίπεδο Mayhem
05: QBCEJSEI
10: NCXOEBUJ
15: DZTHODZS
20: ODYQBCFL
25: VKUJSFLX
30: WMZTHPFE

WONDERBOY 3
(MASTER SYSTEM)

Human: WE5T ONE 0000 000
Lizardman: THC3 YN4 DEAU XU7
Mouseman: 6CR7 N74 8Y3A U60
Piranhaman: 5J WC4 DE4U R5H
Lionman: THC3 YTT DE4U RVM
Hawkman: 5JWP WCP 9E37 XKN

PREDATOR 2
(MEGADRIVE)

Όλοι οι κωδικοί των επιπέδων:

Επίπεδο 2: KILLERS
» 3: CAMOUFLAGE
» 4: LOS-ANGELES
» 5: SUBTERROR
» 6: TOTAL-BODY

THE IMMORTAL
(MEGADRIVE)

Επίπεδο 4: 465FA31001EB0
» 5: D4BFD41000EB0
» 6: BCFEF51010A41
» 7: 6B10F61010ACL
» 8: E590D710178C1



On line

Τον περασμένο μήνα είχα αναγγείλει περιχαρής την απόκτηση της μισθωμένης γραμμής, με την οποία το όνειρο έγινε πραγματικότητα! Το Internet είναι εδώ, LET'S GO INTERNET (προσφιλής έκφραση κάποιων υψηλά ιστάμενων)!

Οι εξαντλητικές δοκιμές τελείωσαν (όχι όμως και τα ξενύχτια) και βρίσκομαι στην ευχάριστη θέση να ανακοινώσω τη δυνατότητα "φυγής" στο CyberSpace (πρέπει να βρω μια άλλη λέξη, επαναλαμβάνομαι :-D).

Δικαίωμα πρόσβασης στο server ATHENA και κατά συνέπεια στο Internet, μέσω της CompuLink (CompuLink Internet Access Rights/CLIAR), έχουν πλέον οι συνδρομητές του Συστήματος, οι οποίοι είναι κάτοχοι τουλάχιστον του Basic Pack.

Το CLIAR κοστίζει 3.000 δρχ./μήνα για τους συνδρομητές των Basic Pack/Games Pack/Info Pack και 2.000 δρχ./μήνα για όσους έχουν Full Pack. Οσοι αποκτήσουν CLIAR μέχρι τις 31/05/94, δικαιούνται 16 πρόσθετες ώρες χρήσης (αξίας 4.000 δρχ.) δωρεάν, ενώ προβλέπονται και σεμινάρια για τους άρτι αφιχθέντες στο Internet, οι οποίοι δεν έχουν προηγούμενη εμπειρία είτε από Unix είτε από τον Κυβερνοχώρο.

Ο sysop, προνοών (και υποβαλλόμενος σε ασφυκτική πίεση), κατασκεύασε ένα interface για εκείνους οι οποίοι δεν θέλουν να έρθουν σε επαφή με το shell του Unix, που επιτρέπει τη χρησιμοποίηση όλων των δυνατοτήτων, τις οποίες προσφέρει το Internet (E-Mail, FTP, Telnet, Finger κ.ά.), καθώς και των απαραίτητων εντολών του Unix (διαχείριση αρχείων, upload, download κ.ά.).

Με αυτόν τον τρόπο, οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να αξιοποιήσουν εύκολα και γρήγορα όλες τις δυνατότητες, τις οποίες παρέχει το Internet.

Μια απαραίτητη σημείωση: Η CompuLink έχει πλέον κανονικό domain name: compulink.forthnet.gr. Δεν ισχύει πλέον το domain name ath.forthnet.gr της δοκιμαστικής σύνδεσης.

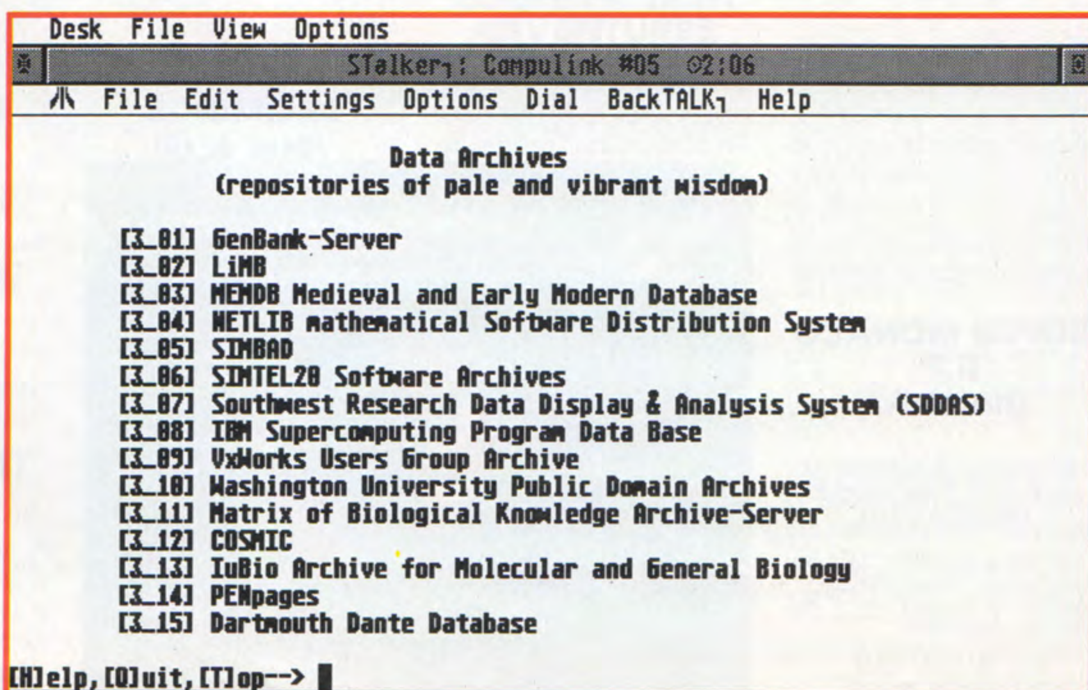
Ο χρήστης που αποκτά πρόσβαση στο Internet μέσω της CompuLink, αποκτά τη διεύθυνση userid@athena.compulink.forthnet.gr. Η athena είναι φυσικά ο host που παρέχει την πρόσβαση στο Internet.

Τηρώντας την υπόσχεση που έδωσα στο προηγούμενο τεύχος, συνεχίζω την αναφορά στο Internet, εξηγώντας τις λειτουργίες του mail.

Internet Mail

Μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, μπορείτε να επικοινωνήσετε με οποιονδήποτε χρήστη έχει διεύθυνση στο Internet. Οι δυνατότητες του mail δεν περιορίζονται φυσικά στην επικοινωνία με μεμονωμένους χρήστες.

Υπάρχουν οι περίφημες mailing lists, που επι-



τρέπουν τη συμμετοχή σε αναρίθμητες διασκέψεις, ενώ ειδικοί mail servers "ταχυδρομούν" απαντήσεις στις ερωτήσεις, τις οποίες διατυπώνετε μέσω μηνυμάτων, ή στέλνουν τα αρχεία που ζητήσατε από κάποιο συγκεκριμένο ftp site.

Στη συνέχεια, θα εξετάσουμε κάθε περίπτωση χωριστά.

Η εντολή που επιτρέπει την αποστολή μηνυμάτων είναι η mail. Οι χρήστες, οι οποίοι έχουν πρόσβαση σε υπολογιστή που τρέχει Unix, μπορούν να δώσουν την εντολή man mail, προκειμένου να δουν τις παραμέτρους που υποστηρίζονται στη συγκεκριμένη υλοποίηση του Unix. Πάντως, η διαδικασία αποστολής είναι η ίδια παντού.

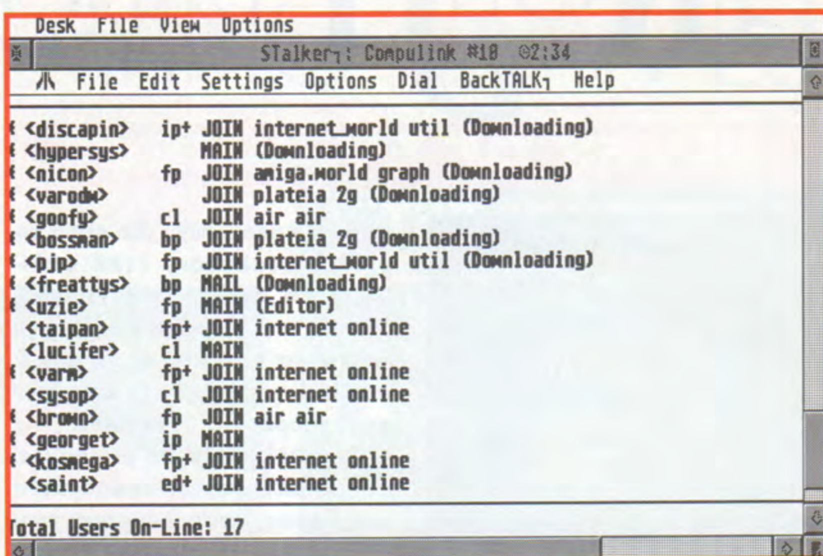
Για παράδειγμα, ας υποθέσουμε ότι θέλετε να στείλετε ένα μήνυμα στον υποφαινόμενο με τα παράπονά σας για τη στήλη On-Line του Pixel. Αφού μπείτε στον υπολογιστή μέσω του οποίου έχετε πρόσβαση στο Internet, πληκτρολογείτε mail lucifer@athena.compulink.forthnet.gr και δίνετε Enter. Θα δείτε το prompt Subject, όπου, αν θέλετε, δίνετε το θέμα του μηνύματος.

Στο συγκεκριμένο παράδειγμα, μπορείτε να γράψετε "Στήλη On-Line". Αφού δώσετε Enter, αρχίστε να γράφετε τα παράπονά σας στο body του μηνύματος. Οταν τελειώσετε, δίνετε CTRL D. Θα δείτε το EOT (End Of Text) και θα βγείτε πάλι στο prompt του Unix.

Το μήνυμα αρχίζει από εκείνη τη στιγμή την πορεία προς τον προορισμό του (τη διεύθυνση που δηλώσατε).

Αν για κάποιο λόγο δεν φθάσει στον παραλήπτη (είτε επειδή δώσατε λάθος διεύθυνση είτε επειδή η διεύθυνση δεν αναγνωρίζεται από τον domain server του συστήματός σας), θα σας επιστραφεί με την ένδειξη Failed Mail, αναφέροντας παράλληλα και τις αιτίες της αποτυχίας.

Αν τη στιγμή που γράφετε το μήνυμα, μετανοήσετε και δεν θέλετε να το στείλετε, δώστε δύο φορές CTRL C.

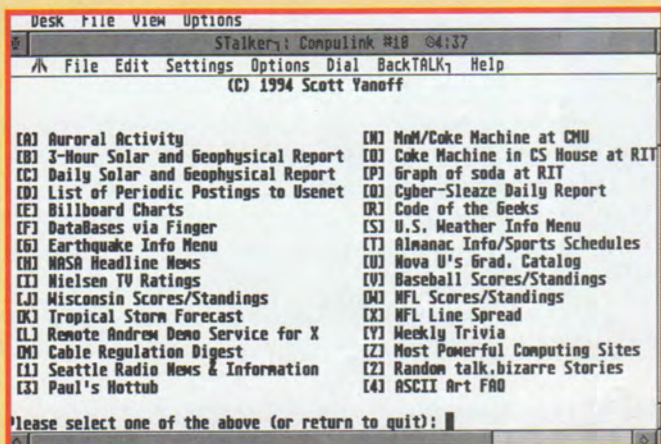


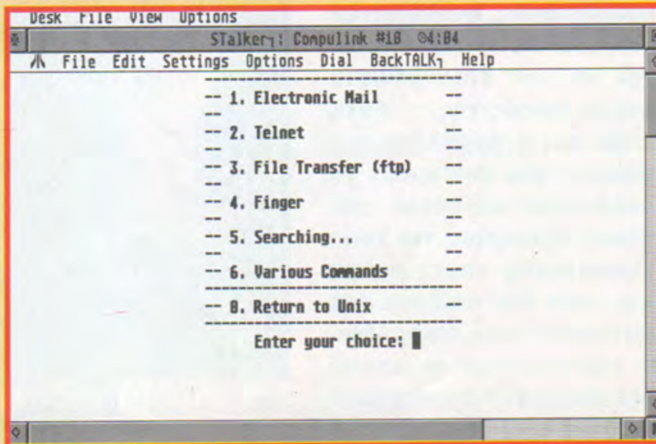
Αν θέλετε να στείλετε κάποιο μεγάλο μήνυμα, σας συμβουλεύω να το γράψετε off line σε έναν editor ASCII και, αφού το αποθηκεύσετε δίνοντας ένα όνομα (mail.txt για παράδειγμα), να συνδεθείτε με τον Internet server και να το κάνετε upload στο home directory σας.

Για να το στείλετε, πληκτρολογήστε απλά: mail lucifer@athena.compulink. forthnet.gr < mail.txt και δώστε Enter.

Αυτά προς το παρόν. Θα συνεχίσουμε τη συζήτηση για το mail, όπως και για άλλες υπηρεσίες του Internet, στο επόμενο On-Line.

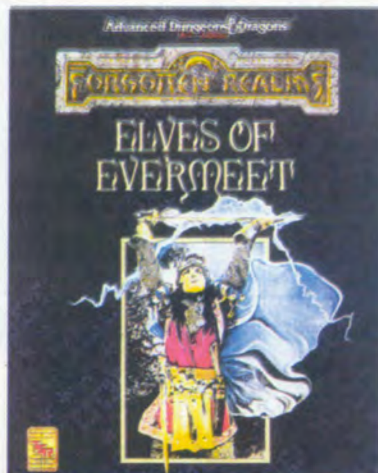
Cyber Junkies αναμείνατε
του Ηλία Μανεσιώτη
(lucifer@athena.compulink.forthnet.gr)





ROLE PLAYING GAMES

ELVES OF EVERMEET

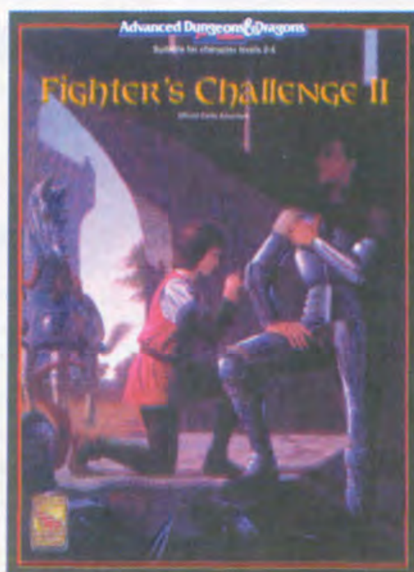


Τα μυστηριώδη elves του Evermeet αποκαλύπτονται, τώρα, για πρώτη φορά. Από τα προηγούμενα accessories για το campaign των Forgotten Realms έχουμε πάρει ήδη μια γεύση του μυθικού νησιού του Evermeet και των μυστηριωδών ξωτικών που το κατοικούν. Σε αυτό το βιβλίο accessory (128 σελίδων) θα βρείτε περιγραφές αυτών που απαρτίζουν την κοινωνία των elves, τη φιλοσοφία, τις τέχνες και την κουλτούρα του Evermeet.

Το βιβλίο αυτό θα μπορούσε να χαρακτηριστεί απαραίτητο για όλους τους λάτρεις των elves, που είναι μάλιστα από τους χαρακτήρες που συγκεντρώνουν τις περισσότερες προτιμήσεις των παικτών του AD&D.

Το Elves of Evermeet είναι ένα accessory της TSR για όλα τα επίπεδα παικτών, χρήσιμο για την επέκταση του campaign Ruins of Myth Drannor. Το βρήκαμε στο κατάστημα Μονόκερως (Δεριγνύ 23, τηλ.: 8813990), στην τιμή των 4.500 δρχ.

FIGHTER'S CHALLENGE II



Περιπέτεια ειδικά σχεδιασμένη για έναν παίκτη με χαρακτήρα πολεμιστή και τον Dungeon Master. Αν είναι δύσκολη η διάσωση μιας πριγκίπισσας, αναλογιστείτε πόσα θα υποφέρετε μέχρι να την επιστρέψετε στους δικούς της. Αυτή είναι και η πρόκληση για παίκτες που επιθυμούν να κερδίσουν επιπλέον πόντους εμπειρίας για τους χαρακτήρες τους, ακόμα και όταν δεν παίζουν στο κανονικό τους campaign, ή για εκείνους οι οποίοι δεν μπορούν να ενταχθούν σε μεγάλη ομάδα. Πρόκειται για μια περιπέτεια της TSR για επίπεδα 4-6, στην τιμή των 2.000 δρχ.

WARGAMES '94



Για όσους δεν το έχουν μάθει ακόμα, ναι, υπάρχει και Φεστιβάλ Στρατηγικών Παιχνιδιών. Μιλάμε για την έκθεση που θα πραγματοποιηθεί στις 7 και 8 Μαΐου στο ξενοδοχείο Τιτάνια. Τη διοργάνωση έχουν αναλάβει τα καταστήματα Κάισσα και Μονόκερως. Σε αυτήν την έκθεση θα παρακολουθήσετε μάχες με μεταλλικές φιγούρες διάφορων εποχών. Ετσι, μπορείτε να επιστρέψετε στις αρχαίες εποχές και να συμμετάσχετε σε μάχες με Αθηναίους, Σπαρτιάτες, Ρωμαίους, σε κάποια σταυροφορία, σε ναπολεόντειους πολέμους ή ακόμη και στο Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Αν νομίζετε όμως ότι τελειώσαμε εδώ, κάνετε λάθος. Θα υπάρχουν επίσης μάχες φαντασίας όπως Epic Battles, Man-O-War ναυμαχίες, Warhammer Fantasy και άλλα πολλά. Μη χάσετε αυτή τη μοναδική ευκαιρία που σας δίνεται, μόλις που προλαβαίνετε να δηλώσετε συμμετοχή. Για περισσότερες πληροφορίες τηλεφωνήστε στα: 3606488 και 8813990, ΤΩΡΑ!

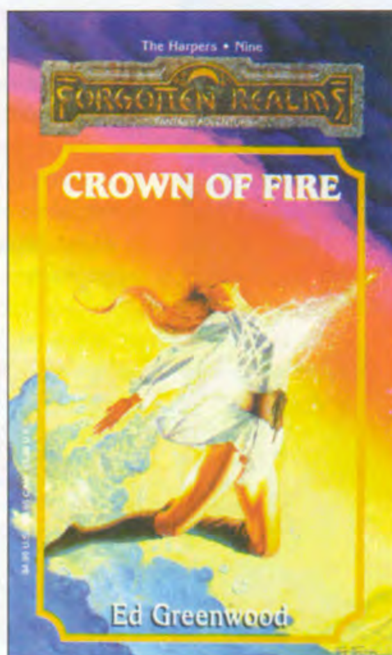
NEWS ROLE PLAYING GAMES

CROWN OF FIRE

Η μαγεία υψηλού επιπέδου, οι επικές μάχες, ο μάγος Elminster και οι Harpers προσδίδουν στο Crown of Fire τα στοιχεία έπους. Η Shandrill, που ποτέ δεν θέλησε τη θρυλική δύναμη του Spellfire, είναι ο πρωταγωνιστής.

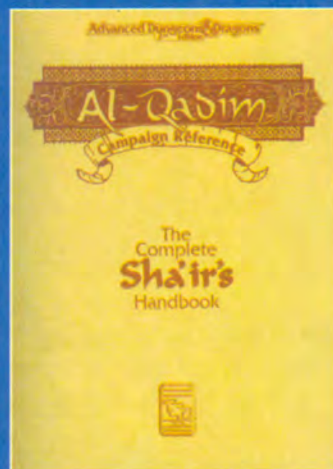
Πολλές κατώτερες δυνάμεις θέλουν την ισχύ της και θα έκαναν οτιδήποτε, ακόμη και να καταστρέψουν το Faerun, προκειμένου να την αποκτήσουν. Οι Harpers, οι ιππότες του Myth Dranner και ο ξακουστός μάγος Elminster θα βοηθήσουν τη Shandrill να μάθει να εξουσιάζει αυτό το ξόρκι, πάντα με στόχο το καλό.

Είναι μια νουβέλα της σειράς των Harpers, η οποία αφ' ενός συνεχίζει την ιστορία των ηρώων της δημοφιλούς νουβέλας Spellfire και αφ' ετέρου αποτελεί μόνη της επικό μυθιστόρημα. Συγγραφέας της είναι ο Ed Greenwood, ευρέως γνωστός ως ο δημιουργός του κόσμου των Forgotten Realms. Η τιμή του βιβλίου είναι 2.250 δρχ. και μπορείτε να το προμηθευτείτε από το κατάστημα Κάισσα (Ι. Μεταξά 39, εμπορικό κέντρο Γλυφάδας, τηλ.: 8982057).



THE COMPLETE SHA'IR'S HANDBOOK

Οι Sha'ir's, που εξουσιάζουν τα genies και είναι κεντρικά πρόσωπα στις περιπέτειες του Al-Qadim, αποτελούν για τους παίκτες μια σαγηνευτική επιλογή χαρακτήρα. Το βιβλίο αυτό έρχεται να αποκαλύψει τα μυστικά των αφεντάδων των genies, με επιπλέον πληροφορίες γι' αυτά, τους μάγους των στοιχειών και γενικά όλους όσους ασχολούνται με μαγεία στη Land of Fate. Είναι ένα accessory της TSR για το Al-Qadim και διατίθεται στην τιμή των 4.950 δρχ.



ADAM'S WRATH

Γνωρίστε τη σύμφωνη με τον κόσμο του Ravenloft εκδοχή του κλασικού Frankenstein, της Mary Shelley. Η περιπέτεια Adam's Wrath διαδραματίζεται στην επικράτεια της Lamordia, όπου ο γνωστός στους λάτρεις του Ravenloft Dr Mordenheim κάνει τα πειράματά του. Σε μια παρανοϊκή προσπάθεια να κατανοήσει τη διαδικασία της ζωής, θα επιχειρήσει να συνδυάσει κομμάτια από πολυάριθμα όντα και ύστερα να τους δώσει ζωή. Οι παίκτες θα συγκρουστούν με τα τέρατα του Mordenheim σε ένα παιχνίδι θανάτου, που θυμίζει αυτό της γάτας και του ποντικού. Είναι μια περιπέτεια της TSR για τον κόσμο του Ravenloft και για τα επίπεδα 5 έως 7, ενώ η τιμή του είναι 2.700 δρχ.



THE MAGIC: The Gathering

Το Magic: The Gathering είναι ένα παιχνίδι φαντασίας με διαστάσεις έπους, που αποτελείται από 280 διαφορετικές κάρτες. Μερικές από αυτές είναι αρκετά συνηθισμένες, κάποιες όχι και πολύ κοινές, ενώ άλλες είναι πολύ σπάνιες. Το μόνο που χρειάζεται είναι η δική σας τράπουλα και η τράπουλα του αντιπάλου σας. Προκαλέστε τους φίλους σας, "χτίστε" τη φήμη σας ως παίκτης, ή λάβετε μέρος σε τουρνουά. Ο,τι και να κάνετε όμως, μην επαναπαυθείτε στις δάφνες σας. Πάντα θα υπάρχουν και άλλα να εξερευνήσετε στο Magic: The Gathering. Δεν πρέπει να θεωρήσετε ποτέ τους αντιπάλους σας νικημένους, μέχρις ότου τους πάρετε και τους τελευταίους πόντους ζωής. Το Magic: The Gathering είναι το πρώτο παιχνίδι φαντασίας με συλλεκτικές κάρτες της σειράς Deckmaster, κατασκευασμένο από τις εταιρίες Wizards of the Coast και Garfield Games. Η τιμή του είναι 2.500 δρχ.

Αυτή τη φορά η στήλη φιλοξενεί μια από τις μεγαλύτερες εταιρίες στο χώρο των επιτραπέζιων role playing παιχνιδιών. Μέσα από τη σημερινή μας παρουσίαση θα προσπαθήσουμε να παρουσιάσουμε τον τρόπο με τον οποίο δουλεύει η εταιρία, τα προϊόντα της, αλλά και τις διάφορες εκδηλώσεις που κάνει κατά καιρούς, κρατώντας πάντα αμείωτο το ενδιαφέρον των πελατών της.

Κάθε μήνα, η Games Workshop εκδίδει ένα περιοδικό, το White Dwarf, μέσω του οποίου οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να πληροφορηθούν για τις νέες δραστηριότητες της εταιρίας, καθώς και για τα νέα προϊόντα, να βρουν μοντελιστικά άρθρα, οδηγίες βαψίματος φιγούρων της εταιρίας, εκδηλώσεις που έγιναν ή πρόκειται να γίνουν. Ολα τα άρθρα που περιέχονται στο περιοδικό της, αναφέρονται στους κόσμους του Warhammer και του Warhammer 40.000, δύο διαφορετικούς κόσμους, τους οποίους χρησιμοποιεί ως βάση η εταιρία.

WARHAMMER FANTASY

Το Warhammer Fantasy αναφέρεται σε έναν κόσμο όπου σκοτεινές δυνάμεις απειλούν το γενναίο αλλά εύθραυστο ανθρώπινο βασίλειο του παλιού κόσμου. Οι υποστηρικτές του χάους, ακολουθούμενοι από σκοτεινές μαγικές δυνάμεις, έχουν σκοπό να κατακτήσουν το ανθρώπινο βασίλειο.

Αγρια τέρατα, όπως πράσινα Orcs και Goblins, ληστεύουν και καταστρέφουν τα πάντα στο πέρασμά

GAMES WORKSHOP

Αν θέλεις να ονομάζεσαι μεγάλη εταιρία, πρέπει πρώτα από όλα να είσαι σοβαρός εσύ ο ίδιος, να προσέχεις την ποιότητα των προϊόντων σου και να κρατάς αμείωτο το ενδιαφέρον των πελατών σου.

• του U. Grelloni



τους. Για την υπεράσπισή τους - αρχηγός και αυτοκράτορας - πρέπει να αντιπαραθέσουν δυνατές στρατιές και μαγεία. Ολα είναι έτοιμα για τη μάχη. Ανθρωποι, Dwarfs και Elves πρέπει να πολεμήσουν με τις δυνάμεις του χάους.

Μέσα στο παιχνίδι (στο κουτί του Warhammer Fantasy) σου δίνεται η ευκαιρία να ηγηθείς των γενναίων στρατών των Elves ενάντια των κακών Goblins. Και οι δύο στρατοί υπάρχουν μέσα στο κουτί, όπου συνολικά οι πλαστικές φιγούρες της Citadel ξεπερνούν τις 100!

WARHAMMER 40.000

Το δεύτερο βασικό πακέτο της εταιρίας είναι το Warhammer 40.000, όπου οι μάχες μεταφέρονται πλέον κάπου μακριά στο διάστημα, σαράντα χιλιάδες χρόνια μπροστά, όπου το ανθρώπινο γένος βρίσκεται μεταξύ επιβίωσης και αφανισμού. Ενας παράξενος άνθρωπος, γνωστός ως The Emperor, προστατεύεται σε κάποιο γαλαξία από τους υπερανθρώπους, γνωστούς ως Space Marines.

Τον Emperor περιβάλλει ένα εξωτερικό περίβλημα, μια πανοπλία θα λέγαμε, η οποία καλύπτει το σώμα του, καθότι έχει καταστραφεί από τους Daemon Lords of Chaos εδώ και πολλά χρόνια. Το σώμα του διατηρείται στη ζωή χάρη στα τεχνητά μέσα, ενώ ο εγκέφαλός του καθοδηγεί τις στρατιές του στο διάστημα.

Αλλά το απέραντο διάστημα δεν είναι έρημο, κατοικείται από σκοτεινά και τρομερά όντα του χάους, όντά που τρέφονται με ανθρώπινη σάρκα, όντα που μόνο οι Space Marines του Emperor μπορούν να αντιμετωπίσουν και να γλιτώσουν το ανθρώπινο γένος από τον αφανισμό.

Το Warhammer 40.000 αποτελεί τη βάση και για άλλα παιχνίδια της εταιρίας όπως το Space Marines και το Space Hulk.

ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΑ ΣΧΕΔΙΑ

Το Warhammer World και το Warhammer 40.000 είναι δύο κόσμοι απέραντοι, τους οποίους θα συνεχίσουμε να ανακαλύπτουμε, καθώς παρουσιάζονται συνεχώς νέα στοιχεία, νέες φιγούρες και νέες εικονογραφήσεις.

Κάθε μήνα κατασκευάζονται ντουζίνες από νέες φιγούρες, αλλά ποτέ δεν εξαντλείται η ενέργεια για ανανέωσή τους, νέα παιχνίδια ή ακόμη και νέες πληροφορίες γύρω από τους κόσμους αυτούς. Περισσότερες πληροφορίες για όλα αυτά μπορείτε να παίρνετε από το White Dwarf (το περιοδικό της εταιρίας).

Επίσης, δημοσιεύονται δοκιμαστικοί κανόνες παιχνιδιών ή νέες ιδέες μοντέλων, και οι παίκτες καλούνται να στείλουν τις προτάσεις τους αλλά και τις παρατηρήσεις τους.



ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΤΗΣ GAMES WORKSHOP

Η εταιρία Games Workshop διαθέτει πολλά δικά της καταστήματα, από όπου οι λάτρεις του είδους μπορούν να προμηθευτούν τα προϊόντα της. Μόνο από τα καταστήματα της ίδιας της εταιρίας οι πελάτες μπορούν να προμηθευτούν τα προϊόντα της, και αυτό γιατί ακολουθεί μια δική της φιλοσοφία στο θέμα εξυπηρέτησης των καταναλωτών. Ετσι, αν κάποιος πάει σε ένα από αυτά (περίπου 60 τον αριθμό), μπορεί να δει πώς παίζονται οι μάχες, να παρακολουθήσει επιδείξεις από έμπειρα άτομα για το πώς βάφουμε τις φιγούρες, πώς χρησιμοποιούμε τα κατάλληλα υλικά, πώς κατασκευάζονται τα σκηνικά μιας μάχης, τα σενάρια και γενικά πολλά άλλα, που αξίζουν τον κόπο, αν κάποτε βρεθείτε στο Λονδίνο, να επισκεφτείτε κάποιο κατάστημα της εταιρίας από κοντά.

ΦΙΓΟΥΡΕΣ CITADEL

Ενα άλλο σημείο όπου πρέπει να σταθούμε είναι οι φιγούρες της Citadel. Φιγούρες οι οποίες απευθύνο-



νται όχι μόνο στους gamers, αλλά και σε αυτούς που τους αρέσει να ασχοληθούν με τη συλλογή αυτών. Ολες οι φιγούρες προέρχονται από τους φανταστικούς κόσμους της Game Workshop και κατά καιρούς υπάρχει αναλυτική παρουσίασή τους στο περιοδικό της εταιρίας, καθώς και οδηγίες για το βάψιμό τους. Να σημειώσουμε πως όλες οι φιγούρες είναι σχεδιασμένες και φτιαγμένες στο χέρι και, από τη στιγμή που ολοκληρωθεί η κατασκευή της πρωτότυπης φιγούρας, περνάει από ποιοτικό έλεγχο για να αφαιρεθούν από πάνω της τυχόν υπολείμματα πλαστικού που καλύπτουν τις λεπτομέρειές της.



Να τονίσουμε πως όλες οι φιγούρες της Citadel είναι άψογες από πλευράς λεπτομέρειας και απαιτούν πολή προσοχή στο βάψιμό τους. Περισσότερες λεπτομέρειες αλλά και τεχνικές που θα σας βοηθήσουν στο βάψιμό τους, καθώς και διάφορα χρήσιμα μοντελιστικά κολπάκια για την αληθοφάνειά τους, μπορείτε να βρείτε στα δύο περιοδικά της Games Workshop με γενικό τίτλο "Eavy Metal".

ΜΟΝΤΕΛΙΣΤΙΚΑ ΥΛΙΚΑ

Τη σειρά των προϊόντων της Game Workshop έρχονται να συμπληρώσουν τα απαραίτητα υλικά πού αναλαμβάνουν να δώσουν ζωή στις φιγούρες σας. Ετσι, έχουμε μια σειρά από ειδικά χρώματα, κατάλληλα για πλαστικές φιγούρες. Ολα τα χρώματα είναι χωρισμένα σε κατηγορίες, ανάλογα με τη ράτσα που πρόκειται να βάψει ο μοντελιστής.

Προς το παρόν υπάρχουν 8 διαφορετικά σετ σε ξεχωριστές συσκευασίες των 9 χρωμάτων, κατάλληλα για κάθε ράτσα (Citadel Colour, Creature Paint Set, Monster Paint Set, Space Marines, Orc & Eldar, Metallic Paint Set, Epic Paint Set και Expert Paint Set).

Αν πάλι δεν σας είναι απαραίτητο όλο το σετ χρωμάτων, μπορείτε να τα αγοράσετε και μεμονωμένα.

Επίσης, η ίδια εταιρία κυκλοφορεί και μια σειρά από πινέλα, κατάλληλα για όλες τις επιφάνειες (από 000, το οποίο είναι ένα πολύ λεπτό πινέλο ιδανικό για λεπτομέρειες, έως το 3, κατάλληλο για μεγαλύτερες επιφάνειες).

ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ

Κάθε άνοιξη η Games Workshop διοργανώνει ένα διεθνή διαγωνισμό, γνωστό ως "The Golden Demon Awards", με στόχο την ανάδειξη της καλύτερα βαμμένης φιγούρας.

Σε αυτόν το διαγωνισμό οι επισκέπτες μπορούν να θαυμάσουν φιγούρες βαμμένες άψογα, και να γνωρίσουν από κοντά τους κατασκευαστές τους. Το φθινόπωρο διοργανώνεται το ετήσιο "πανηγύρι", όπου οι παίκτες μπορούν να συμμετάσχουν σε ζωντανά παιχνίδια ρόλων, κάτι αντίστοιχο με αυτό που κάνουν τα εδώ καταστήματα του είδους.

Σε αυτό το σημείο το "ταξίδι" μας τελείωσε, και εμείς θα ανανεώσουμε το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα. Ως τότε, προσοχή στους δράκους!

ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ Σελίδες 230	2.500
Ε2.	ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Σελίδες 242	2.100
Ε3.	ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ Σελίδες 146	1.500
Ε4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 284	4.100
Ε5.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 256	4.100
Ε6.	ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ Σελίδες 206	3.400
Ε7.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS; Σελίδες 350	4.100
Ε8.	MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 214	2.800
Ε9.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS; Σελίδες 376	4.100
Ε10.	WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα Σελίδες 198	2.800
Ε11.	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 224	3.900
Ε12.	EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα	2.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	VIDEOTEX Σελίδες 182	2.400
Γ2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Σελίδες 184	2.600
Γ3.	VIRTUAL REALITY Σελίδες 200	2.900
Γ4.	FRACTALS Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.600
Γ5.	MULTIMEDIA Β' έκδοση Σελίδες 176	2.600
Γ6.	ΔΙΚΤΥΑ Σελίδες 180	2.600
Γ7.	INTERNET Σελίδες 240	2.800

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
P1.	WINDOWS 3.0 POWER TOOLS Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
P2.	LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 1.056	9.300
P3.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300

ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	VISUAL BASIC Σελίδες 422	5.100
Π2.	CLIPPER 5.01 Σελίδες 192	2.500
Π3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1 Σελίδες 592	5.100
Π4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	SQL Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	3.900
Π6.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS Σελίδες 304	5.100
Π7.	CA CLIPPER 5.2 Σελίδες 256	2.800

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	DOS 5 Σελίδες 394	4.100
Λ2.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 426	4.100
Λ3.	UNIX Σελίδες 826	7.400
Λ4.	NOVELL NETWARE 2.2 Σελίδες 332	4.600
Λ5.	AUTOCAD 12 Σελίδες 480	5.800
Λ6.	ACCESS MICROSOFT Σελίδες 304	4.600
Λ7.	QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 260	4.600
Λ8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 468	4.600
Λ9.	AMI PRO 2.0 Σελίδες 594	5.200
Λ10.	AMI PRO 3.0 Σελίδες 610	6.100
Λ11.	COREL DRAW! 3.0 Σελίδες 278	4.600
Λ12.	VENTURA Σελίδες 300	4.100
Λ13.	COREL DRAW! 4.0 Σελίδες 430	5.100
Λ14.	QUATRO PRO ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 344	4.600
Λ15.	PAGEMAKER Σελίδες 320	4.600
Λ16.	PHOTOSHOP 2.5 Σελίδες 176	3.900
Λ17.	DEFACTO Σελίδες 575	7.300
Λ18.	WORD 6.0 Σελίδες 454	4.600
Λ19.	LOTUS 1-2-3 Rel. 4	4.600
Λ20.	Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ UNIX Σελίδες 128	1.800
Λ21.	MULTIMEDIA στη στιγμή Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44 MB	6.100

ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	**DOS 5.0 Β' έκδοση** Σελίδες 182	2.100
G2.	**DR DOS 6.0** Σελίδες 208	2.100
G3.	**MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση** Σελίδες 256	2.100
G4.	**WINDOWS 3.1 Γ' έκδοση** Σελίδες 330	2.100
G5.	**WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση** Σελίδες 314	2.100
G6.	**WORDPERFECT 5.1ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 284	2.100
G7.	**EXCEL 3.0** Σελίδες 164	2.100
G8.	**WINDOWS 3.0** Σελίδες 256	2.100
G9.	**WINDOWS NT** Σελίδες 464	2.100
G10.	**WORD 6.0** Σελίδες 280	2.100
G11.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS** Σελίδες 368	2.100
G12.	**MS-DOS 6 Γ' έκδοση** Σελίδες 250	2.100

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	**ADVENTURES** Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.100
H2.	**NINTENDO NES** Σελίδες 122	1.800
H3.	**NINTENDO GAME BOY** Σελίδες 88	1.500
H4.	**ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ** Σελίδες 280	3.200
H5.	**ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ** Σελίδες 263	2.900
H6.	**ADVENTURES** Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	4.500
H7.	**Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT** Σελίδες 416	3.600
H8.	**VIRUS SCAN** Σελίδες 80 Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	2.600

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING** Σελίδες 80	1.600
B2.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.600
B3.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.600
B4.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT** Σελίδες 112	1.600
B5.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ** Σελίδες 104	1.600
B6.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ** Σελίδες 112	1.600
B7.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ** Σελίδες 104	1.600
B8.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ** Σελίδες 104	1.600
B9.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ** Σελίδες 104	1.600
B10.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ** Σελίδες 104	1.600
B11.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS** Σελίδες 112	1.600
B12.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ** Σελίδες 96	1.600

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	**ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ** Σελίδες 320	4.300
M2.	**ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** Σελίδες 226	3.000
M3.	**Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER** Σελίδες 340 ***Γ' έκδοση***	2.700
M4.	**DIRECT MAIL** Σελίδες 234	2.700
M5.	**MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ** Σελίδες 210	2.700
M6.	**MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ** Σελίδες 248	3.600

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ**	
	για PC/XT	15.000
	για AT/286	25.000
	διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S5.	**ASTROCHART** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	**COMPUTALK** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	**HITPACK 13** διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	9.000
S8.	**VISUAL DOMINUS (win)** διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	19.700

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

ES1.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ (ΕΜΒΑΔΑ)**	9.900
ES2.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ (ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ)** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή σε 2 5.25"	9.900

GAME SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
GS1.	**MIND BLASTER** (compilation) διατίθεται σε δισκέτες για PC 3.5" ή AMIGA	6.000
GS2.	**DEFENDER OF THE GALAXY** διατίθεται σε δισκέτα για AMIGA	4.000
GS3.	**TARTA**	
	για AMIGA	4.000
	για PC 3.5"	5.500
GS4.	**Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900
GS5.	**ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS6.	**THE CLUB HOUSE (compilation)** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	6.000
GS7.	**SILVER BALL** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS8.	**ΝΑΥΜΑΧΙΑ** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	4.000
GS9.	**DECATHLON (win)** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900

VIDEO
ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
V1.	ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ	3.990
V2.	ΤΟ SOFTWARE ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ	3.990
V3.	Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA	3.990
V4.	ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ (V1+V2+V3)	9.900

Διάρκεια εκάστης 60'

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΟΝΟΜΑ:................ ΕΠΩΝΥΜΟ:................ ΗΛΙΚΙΑ*:..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:................ Τ.Κ.:.............. ΠΟΛΗ:................ ΤΗΛ.:..........

ΥΠΟΓΡΑΦΗ:................ ΗΜ/ΝΙΑ:................

Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον

ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:................ Α.Φ.Μ.:.............. Δ.Ο.Υ.:..............

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ...............................

• Παρακαλώ στείλτε μου αντικαταβολή, τα πιο πάνω είδη. • Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα: ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα: EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_| |_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ..............................

** ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 18 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

Σ.Γ.Ο.

τηλεαγορα
MAIL ORDER SERVICES

Το PC MASTER μαζί με το PC GAMES σας χαρίζουν ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΕΝΑ GAMES DISK 3.5" με ΠΟΛΛΑ-ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ GAMES!



ΔΙΣΚΕΤΑ ΜΑΪΟΥ

- **GODS:** Εθιστικό arcade action game, με καλοσχεδιασμένα γραφικά και σωστά επιλεγμένα χρώματα (DOS)
- **SCORCH:** Περιπετειώδεις μάχες (man to man) με τεθωρακισμένα (DOS)
- **MONOPOLY:** Το γνωστό επιτραπέζιο, τώρα και στον υπολογιστή σας (DOS)
- **MAH JONGG:** Παιχνίδι παρατηρητικότητας τύπου Shangai (DOS)

Και το πρόγραμμα του αναγνώστη, για αυτόν το μήνα:

- **STORE & COMPARE:** Πολύ χρήσιμο utility για το σκληρό δίσκο σας (DOS)



+



+



ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΑΖΙ, ΣΑΣ ΔΙΝΟΥΝ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ!



FIRST QUEST

ROLE-PLAYING ΜΕ ΗΧΗΤΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ ? ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΠΛΑΙΣΙΩΜΕΝΗ ΜΕ ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΙΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΑ ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΦΕ ? ΠΟΤΕ ? ΠΟΛΥ ΠΙΟ ΣΥΝΤΟΜΑ ΑΠΟ ΟΤΙ ΦΑΝΤΑΖΕΣΤΕ!



MORDENHEIM

ΤΟ ΝΕΟ ΒΙΒΛΙΟ ΑΠΟ ΤΟ "RAVENLOFT"...

ΔΥΟ ΝΕΑΡΟΙ ΜΑΘΗΤΕΥΟΜΕΝΟΙ ΝΕΚΡΟΜΑΝΤΕΣ ΠΡΟΘΥΜΟΠΟΙΟΥΝΤΑΙ ΝΑ ΒΟΗΘΗΣΟΥΝ ΤΟΝ VICTOR MORDENHEIM ΣΤΗ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΤΟΥ ΝΑ ΑΝΑΣΤΗΣΕΙ ΤΗ ΓΥΝΑΙΚΑ ΤΟΥ.



1995 DRAGONLANCE & OTHER WORLDS CALENDAR

ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΕΡΘΕΙ ΤΟ 1995 ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΛΑΥΣΕΤΕ ΤΟ ΔΙΑΧΡΟΝΙΚΟ ΜΕΓΑΛΕΙΟ ΤΩΝ ΕΙΚΟΝΩΝ ΠΟΥ ΔΙΑΚΟΣΜΟΥΝ ΤΟ ΝΕΟ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΤΗΣ T.S.R.

κάισσα

ΑΔΕΣΜΕΥΤΗ ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΗ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

2 - ΜΑΪΟΣ 1994 Π.Χ.
ΤΙΜΗ: 2 ΑΣΗΜΕΝΙΑ ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ

PLANESCAPE Campaign

ΤΟ PLANESCAPE ΑΝΟΙΓΕΙ ΤΙΣ ΠΥΛΕΣ ΤΟΥ ΣΤΟΥΣ ΕΜΠΕΙΡΟΥΣ ΠΑΙΧΤΕΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΟΠΟΙΟΥΣ ΤΟ ΑΣΥΝΗΘΙΣΤΟ ΕΙΝΑΙ ΠΙΑ ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΟ.
ΣΤΟ CAMPAIGN ΤΟΥ PLANESCAPE, ΑΦΕΤΗΡΙΑ ΤΩΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΩΝ ΕΙΝΑΙ Η ΠΟΛΗ SIGIL , ΣΗΜΕΙΟ ΤΟΜΗΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΔΙΑΣΤΑΣΕΩΝ ΚΑΙ ΠΥΛΗ ΠΡΟΣ ΚΑΘΕ ΠΙΘΑΝΗ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ.
ΟΙ ΜΟΝΑΔΙΚΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ, ΤΑ ΝΕΑ ΤΕΡΑΤΑ ΚΑΙ ΟΙ ΓΕΜΑΤΟΙ ΜΥΣΤΗΡΙΟ ΧΑΡΤΕΣ ΤΟΥ PLANESCAPE ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ ΝΑ ΤΟΥΣ ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΤΕ.

Ο ΚΑΙΡΟΣ

ΠΟΣΟ ΘΑ ΑΛΛΑΞΕΙ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΩΝ Ο ΕΡΧΟΜΟΣ ΤΟΥ "MAGIC: THE GATHERING" ?

Ο ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ

ΠΡΟΤΕΙΝΕΙ:
α. FOREST MAKER
β. THE COMPLETE BOOK OF VILLAINS

MAGIC: THE GATHERING

ΕΙΝΑΙ ΚΑΡΤΕΣ ! ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΟ ΚΑΡΤΕΣ... ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ! ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ... ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ " MAGIC: THE GATHERING" ΜΕ ΤΟΥΣ ΧΩΡΙΣ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΦΑΝΑΤΙΚΟΥΣ ΟΠΑΔΟΥΣ ΣΕ ΟΛΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ. ΜΙΑ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΚΑΡΤΩΝ ΠΟΥ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΡΟΣΕΓΜΕΝΗ ΕΙΚΑΣΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΤΗΣ, ΚΡΥΒΕΙ ΕΝΑ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. ΕΙΣΤΕ ΕΤΟΙΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟ... "MAGIC" ?



RAVENLOFT THE NEW EDITION

ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΠΟΛΥΑΡΙΘΜΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΟΥ ΓΟΤΘΙΚΟΥ ΤΡΟΜΟΥ.





FOREST MAKER

ΑΠΟ ΤΑ ΠΥΡΑΚΤΩΜΕΝΑ ΣΟΚΑΚΙΑ ΤΗΣ TYR ΕΩΣ ΤΑ ΨΗΛΑ ΤΕΙΧΗ ΤΟΥ ALTARUK ΑΠΑΝΤΗΣΤΕ ΣΤΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΙΚΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ ΜΥΣΤΗΡΙΟ ΤΟΥ ΠΛΟΥΣΙΟΥ ΔΑΣΟΥΣ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΑΠΕΡΑΝΤΗΣ ΕΡΗΜΟΥ ALLUVIAL. (ΓΙΑ ΠΑΙΚΤΕΣ HIGH LEVEL)

THE COMPLETE BOOK OF VILLAINS

ΤΩΡΑ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΣΑΣ Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΑΜΕΤΡΗΤΩΝ , ΠΡΟΚΛΗΤΙΚΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ ΠΟΥ ΘΑ ΜΕΙΝΟΥΝ ΑΞΕΧΑΣΤΟΙ ΤΟΣΟ ΣΤΟΝ DUNGEON MASTER ΠΟΥ ΘΑ ΤΟΥΣ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΟΣΟ ΚΑΙ ΣΤΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΤΟΥΣ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΟΥΝ.

MAGIC The Gathering™



"ΚΑΙΣΣΑ"
✓ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ
114 72 ΑΘΗΝΑ ☎ 36 06 488
✓Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1 (Κοντα Στη Ροτοντα)
546 35 ΘΕΣ/ΚΗ ☎ 212 734
✓Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39 Ε. Κ. "Πλαζα"
166 74 ΓΛΥΦΑΔΑ ☎ 89 82 057
✓ΦΙΛΩΝΟΣ 43 (Απεναντι Απο ΑΓ. ΤΡΙΑΔΑ)
185 31 ΠΕΙΡΑΙΑΣ ☎ 41 78 337
"ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ"
✓ΔΕΡΙΓΝΥ 23 ΠΛ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ
104 34 ΑΘΗΝΑ ☎ 88 13 990